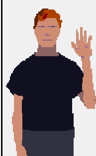
#1/03

POKE


CHRONOMASTER
SHIVERS
EXILE
LANDS OF LORE
AGE OF EMPIRES
ZORK Nemesis
Relentless

Czytaj.to



Pism poświęconych grom komputerowym jest dużo – i to zarówno amatorskich, jak i komercyjnych. Kiedy jednak przejrzeć je pod kątem starych gier jest gorzej niż beznadziejnie. Teoretycznie, każde posiada jakiś dział *retro*, ale kto o zdrowych zmysłach opisuje tam tytuły, które na rynek trafiły rok-dwa temu?
Co z nami – graczami, którzy nie tylko pamiętają, ale i grają w starsze gry? Jesteśmy skazywani na niebyt. Dlatego ktoś musiał wyjść naprzeciw (mam nadzieję sporemu) gronu ludzi, którzy potrafią docenić w grach coś więcej niż cukierkowatą grafikę i tysiące polygonów na ekranie.
Właśnie dla takich ludzi powstało pismo **POKE** – pierwsze poświęcone wyłącznie starym grom. Zostało stworzone przez graczy, którzy nie z jednego pieca chleb jedli, nie zaczynali swojej przygody z grami dwa lata temu.
O czym jest **POKE**? Przede wszystkim będziemy starali się przybliżyć i popularyzować stare gry. Znajdziecie tu recenzje gier na naprawdę wszystkie możliwe platformy do grania, od "ruskich jajeczek", przez Amigę, Peceta, po Xboxa i Sony PS2 (oczywiście, jeżeli znajdą się na nie gry, które będą się kwalifikować jako *stare*). W tym miesiącu będziecie mogli przeczytać o takich tytułach jak ***Diablo***, ***Phantasmagoria*** czy ***Keystone Kapers***.
Ponadto w każdym numerze znajdą się różnego rodzaju poradniki do gier (głównie do tych, które opisywane są w danym numerze, choć nie tylko). A jeżeli chcecie odpocząć od samych gier, zawsze możecie poczytać, co tam redakcja napłodziła w dziale publicystycznym.
W tym miesiącu piszemy dlaczego warto zbierać stare gry, oraz odpowiemy (*Wywiad z samym sobą ;)*) na niektóre pytania, które pewnie kłębią wam się w głowach.
Pamiętajcie, najlepsze efekty osiągniecie po wydrukowaniu pisma na drukarce i po zbindowaniu. Czytanie z ekranu niestety nie daje tyle satysfakcji, no i jest mniej zdrowe dla oczu.

Mam nadzieję, że będziemy się spotykać jeszcze przez długi czas.

eof;

Katalog C:\

Recenzje

Abracadabra! (Atari XE)	4
Battle Chess	5
World Karate Championship (Atari XE)	6
Puzznic (Atari ST)	7
Archon II: Adept (Atari XE)	8
Moto Racer	10
Screamer	12
Phantasmagoria	14
Keystone Kapers (Atari XE)	16
Colony (Atari XE)	17
Diablo	18

Poradniki

Phantasmagoria	21
Diablo	23

Zagraj to jeszcze raz Sam

Wolfenstein 3D (GBC)	40
International Karate 2000 (GBC)	41
Titus the Fox (GBC)	42

Od redakcji

Dlaczego warto zbierać stare gry?	43
Dlaczego... by Dracon__	45
Wywiad z samym sobą ;)	46

POKE jest przygotowywany przez następujących ludzi:
Adept Zap
Maciej Kaczyński
Łukasz "Dracon__" Woźniczka
Adres pisma: http://www.poke.tk/
Email kontaktowy: kontakt@poke.tk

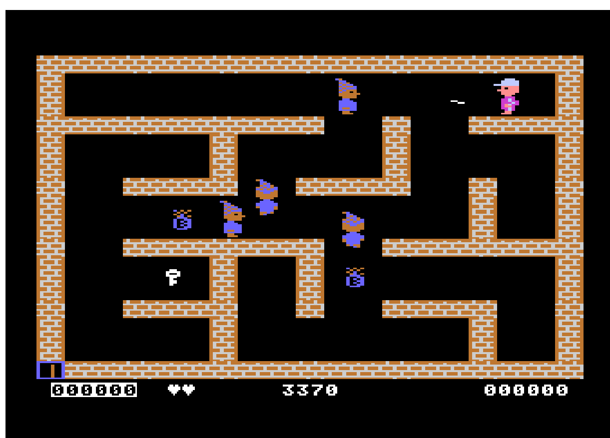
Redakcja zastrzega sobie publikację (lub nie) wszelkich listów nadesłanych na adres redakcji, robienia z nich jaj, a także skracania i wycinania wszelkich wulagyzmów.

© 2003 POKE. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bez wyraźnej zgody z naszej strony nie wolno wykorzystywać materiałów tu zgromadzonych, ani dystrybuować w żaden sposób. W razie złamania tych zasad zastrzegamy sobie kopnięcie łamiącego je, w dupę.



Abracadabra! (Atari XE)
Developer: TG Software
Wydawca: TG Software
Rodzaj gry: Zręcznościowa
Rok wydania: 1983

Prosta gra o ludziku, przypominającym dresiarza ze śmieszną czapeczką, który został uwięziony w labiryncie przez złych czarodziei.
Tobie przychodzi to zaszczytne zadanie, pomóc ludzikowi z niego uciec.
Zadanie to łatwe nie jest, przeszkadzają ci bowiem różne istoty błąkające się po labiryncie. Dla przykładu są to węże, czaszki, czarodzieje. Dotknięcie którejkolwiek z tych istot kończy się dla nas utratą życia. Ale nie należy się tak przejmować, ponieważ nasz bohater potrafi nie tylko przed nimi uciekać, ale także strzelać do nich bliżej nieokreślonym "czymś". O ile węże i czaszki są mało groźne, ponieważ można je łatwo zabić, to dużo groźniejsi są czarodzieje, błąkający się tu i ówdzie. Dlaczego? Po pierwsze, ponieważ potrafią zostawiać dziwnie wyglądające bomby, z których po jakimś czasie wykluwają się inne istoty.



I po drugie, ale za to ważniejsze, potrafią się teleportować w dowolne miejsce labiryntu. Ileż to razy ginąłem, gdy czarodziej nagle przeteleportowywał się w miejsce, gdzie stałem (dotknięcie czarodzieja = śmierć). Groźnym przeciwnikiem jest też sam labirynt, ponieważ jego ściany bez przerwy się przesuwają. Potrafią nagle zagrodzić jedyną drogę do wyjścia z labiryntu. To może też się okazać śmiertelne, ponieważ na przejście jednej planszy mamy określoną ilość czasu i nie jest go za wiele. Jak już wcześniej wspominałem, aby przejść planszę należy odnaleźć wyjście z labiryntu, jednak wyjście to otwiera się dopiero wtedy, gdy w labiryncie odnajdziemy wszystkie klucze, i otworzymy nimi wszystkie zamki planszy.
Klucze są dość duże i ciężkie, więc nie można nieść więcej niż jeden klucz na raz. Gdy zbierzemy jakiś klucz, wtedy pojawia się pasujący do niego zamek. Jeżeli uda nam się otworzyć wszystkie zamki, otwiera się wtedy przejście do następnej planszy a w labiryncie ujawnia się jakaś rzecz ze złota (puchar, waza itp.). Zebranie tego przedmiotu daje kilka dodatkowych punktów.

Abracadabra jest to jedna z lepszych gier na Atari xl/xe. Jest prosta, a jednocześnie potrafi wciągnąć. Grafika średnia jak na możliwości Atari, muzyka na planszy tytułowej jest ładna, a w grze gra jeden krótki motyw, i to tylko na jednym kanale dźwiękowym. Według mnie, mogłaby być lepsza.

Adept Zap



Battle Chess
Developer: Interplay
Wydawca: Interplay
Rodzaj gry: Szachy
Rok wydania: 1988

Żeby odnieść sukces na rynku programów szachowych potrzeba czymś zaskoczyć graczy. Można wspierać się nazwiskami znanych szachistów (np. *Kasparov's Gambit*, czy *Bobby Fischer Teaches Chess*), można też dodać świetny tryb nauki gry czy encyklopedię. Można też, wzorem Interplay, zwrócić główną uwagę na otoczkę i zaszokować graczy animacjami walk pomiędzy figurami.
Battle Chess, jeżeli nie liczyć oprawy graficznej, są dość przeciętną grą. Nie ma ani tutoriala, ani nawet wyjaśnionych podstawowych strategii czy zasad gry (choć co nieco napisano o tym w podręczniku). Silnikowi szachowemu daleko do późniejszych gier z serii *ChessMaster* czy *Power Chess*, tak więc nie stanowi zbytniego wyzwania dla lepszych szachistów. Teoretycznie, można ustawić 12 poziomów trudności (w ustawić ile minut maksymalnie komputer ma myśleć nad kolejnym ruchem), choć nie sądzę żeby różnica np. między 2 i 3 była bardzo widoczna.



Na PC wyszły 2 wersje gry: dosowa i pod Windows. Mimo niskiej rozdzielczości figury wyglądają dość dobrze, choć szkoda że jest tylko jeden zestaw figur (zawsze można jeszcze włączyć widok z góry). Animacje walk są dosyć ciekawe i co najważniejsze zabawne, choć za 20 razem, mogą się znudzić.
Wyłączając wersję pod Windows jedyne dźwięki które usłyszymy podczas gry pochodzą z bzyczka, więc czym prędzej należy je wyłączyć. W przypadku wersji pod Windows gra nie chce działać z dźwiękiem, bo wymaga, należy wyłączyć multitasking (co w rodzinie 9x i nowszych jest niemożliwe).
Na szczęście w szachach dźwięki nie są zbyt potrzebne. Podsumowując, *Battle Chess* to dość przeciętne szachy, które pamięta się głównie dzięki animacjom postaci, a nie jakości samej gry.



Maciej Kaczyński

Podobne gry:
Battle Chess 4000
Battle Chess 2: Chinese Chess
Chess Maniac 5 Billion and One



World Karate Championship (Atari XE)
Developer: System 3
Wydawca: Epyx
Rodzaj gry: Bijatyka/Sportowa
Rok wydania: 1986

Winnego połamania sporej liczby dżojów w czasach mojej smarkatości można dopatrywać się w produktach firmy EPYX. Tak niewątpliwie była to gra *Summer Games* aczkolwiek pozostawimy ją w dalszym tle a zajmijmy się tytulikiem z gatunku "gdzie moje zęby?"
Mowa o *World Karate Championship*, zapewne wiele osób doskonale ją jeszcze pamięta lub kojarzy a przynajmniej jej kontynuacje *International Karate Plus*.
Naszym celem jest pokonanie wszystkich przeciwności losu (czyt. leszczy) i zdobycie upragnionego czarnego pasa.
Zacznę może od tego co najważniejsze w nawalankach czyli sprawdzeniu jak kierowany przez nas bohater jest jeszcze w stanie się poruszać.
Garnitur ciosów jest dość spory i ciekawie przemyślany także mając do dyspozycji kierunki + fire jesteśmy w stanie sprawić iż każdy przeciwnik nabierze do nas należytego respektu.



Początkowo trudność będzie sprawiało dokładne odmierzenie odległości od przeciwnika i chcąc nie chcąc będziemy odganiali muchy sprzed jego postaci. Trzeba sobie dobrze przemyśleć jak go podejść gdyż pudłując narażamy się na szybką kontrę (szczególnie na wyższym poziomie) z jego strony.
Co jakiś czas stajemy przed koniecznością użycia naszego intelektu oraz małpiej zręczności. W tym pierwszym przypadku naszym zadaniem jest rozbicie jak największej liczby cegieł (śmieszne ale właśnie tutaj w dzieciństwie się szarpałem i psułem kontrolery). Drugim zadaniem jest omijanie latających tu i ówdzie przedmiotów nadlatujących z pobliskiego stadionu piłkarskiego. Jest to jedyny element gry, którego nigdy nie darzyłem sympatią i darzyć nie będę.
Grafika z wiekiem nie straciła na swojej staranności, postacie są dość duże i ładnie animowane. Także miejsca w jakich przyjdzie nam się pojedynkować są ładnie narysowane i każda osoba z łatwością rozpozna gdzie akurat się znajdujemy.
Oprawa dźwiękowa jest i to świetnie wykonana, każdy cios ładnie słychać, nie mówiąc już o jęku wydawanym przez przeciwnika w momencie silnego uderzenia. Jest także muzyka (która wita nas na początku gry), ale ocenę pozostawię innym (mnie w każdym razie nie drażni ani nie porywa).



Za kolejny plus zaliczyć możemy możliwość gry we dwoje, gdzie tak naprawdę zabawa dopiero się rozpoczyna :).
Najwięcej czasu spędziłem grając przeciwko siostrze (a jak! :) to jedna z nielicznych gier w jakie w ogóle grała na komputerze i to nieźle mnie obijając ;)) i to stwierdzenie chyba umacnia jej pozycje jako gry dla każdego, która zapewnia miła zabawę na wiele godzin a nawet lat gdyż w późniejszych czasach Atari ST katowaliśmy jej kontynuacje.

Łukasz "Dracon__" Woźniczka

Podobne gry:
Budokan
International Karate +

Ciekawostki:
Od jakiegoś czasu również tworzona jest konwersja IK+ na małe Atari, co ważniejsze tworzona przez Polaków. Informacje o postępie prac znajdziemy pod adresem http://www.uce.pl/ikplus osobiście trzymam kciuki za powodzenie całego przedsięwzięcia i czekam na ukończenie prac.

Ciosy:
Kopniak w głowę - przód+dół
Uderzenie ręką w głowę - przód+góra
Uderzenie w brzuch bez obrotu - tył+dół
Kopnięcie z wyskoku - góra+fire
Uderzenie w brzuch z obrotem - dół+fire
Kopniak z obrotu - tył+fire
Kopniak w kostki - przód+dół+fire
Kopniak w brzuch - przód+fire
Podcięcie - dół
Salto - fire+góra+przód lub tył
Podskok - góra



Puzznic (Atari ST)
Developer: Taito
Wydawca: Ocean
Rodzaj gry: Logiczna
Rok wydania: 1990

Japońskiej firmie **TAITO** zawdzięczamy sporą liczbę gier, które znalazły wiernych fanów w każdym przedziale wiekowym. To oni zaserwowali nam takie tytuły jak *Arkanoid*, *Bubble Bobble*, *Qix* czy *Bust-A-Move*.
Wyprodukowana przez nich gra *Puzznic*, która następnie została wydana pod szyldem znakomitej firmy OCEAN, nie zasłynęła tak jak jej poprzedniczki co po dłuższym spędzeniu z nią czasu nie powinno dziwić.
Zacznijmy od początku czyli od zasad jakich musimy się trzymać aby przebrnąć na kolejny level.

Przypominają trochę legendarnego tetrisa, każda plansza składa się z innego układu ścian i poukładanych na nich kolorowych kostek. Naszym zadaniem jest takie pokierowanie kwadracikami aby znalazły się w swoim sąsiedztwie, kiedy to nastąpi znikają torując drogę kolejnym elementom.



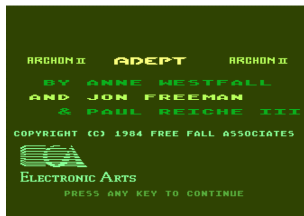
Im dalej zabrniemy tym większy problem do rozwiązania a czas biegnie nieubłaganie. Trzeba stale kontrolować liczbę pasujących do siebie elementów aby jakiś się nam nie zawieruszył gdyż jest to równoznaczne z końcem gry.
Początkowo gra się miło ale z czasem doskwiera brak jakiegokolwiek podkładu muzycznego.
Cóż z tego, że na planszy tytułowej gra jakaś muzyczka skoro reszta gry to tylko nużące odgłosy przestawianych bloków. Patrząc na początkową pokazówkę z gry w której trakcie gra muzyka dochodzę do wniosku, że wytrzymałbym z grą trochę dłużej słuchając jej w trakcie rozgrywki.
Do sterowania jakiś większych uwag nie mam, trochę trzeba pograć aby nabrać szybkości i sprawności w trafianiu w odpowiednie klocki.
Oprawa graficzna prezentuje się dość surowo, mała liczba kolorów potęguje niesmak wydobywający się z ekranu. Aż dziw bierze, że zabrakło elementów wprowadzających do gry odrobinę luzu przez co grając czuje się jakbym siedział na nudnej lekcji w szkole.

Dość już tego narzekania z mojej strony, w ogólnym rozrachunku gra aż tak źle się nie prezentuje potrafi przykuć do siebie na jakiś czas a na jak długi to już zależy od wytrzymałości gracza.



Osobiście wątpię abym ponownie do niej usiadł, nie tego oczekiwałem patrząc na ekran ze znakiem TAITO chyba, że to było przewidzenie.

Łukasz "Dracon__" Woźniczka

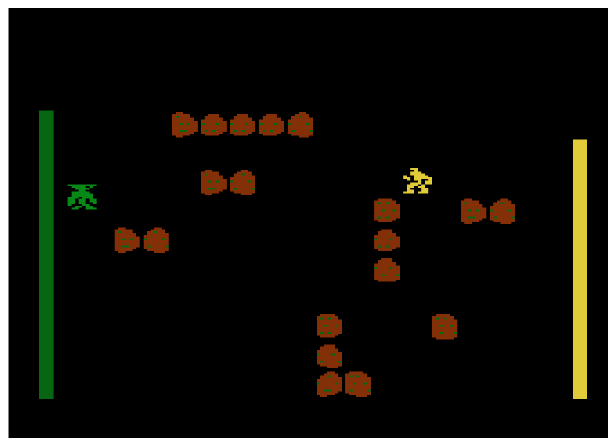


Archon II: Adept (Atari XE)
Developer: Free Fall Associates
Wydawca: Electronic Arts
Rodzaj gry: Logiczno-Zręcznościowa
Rok wydania: 1984

Druga już część gry, opowiadającej o walce Porządku z Chaosem. Większość ludzi uważa że ta cześć jest gorsza od poprzedniczki, ja twierdzę, że jest dużo lepsza. Dzieje się być może to dlatego, że druga część jest dużo bardziej skomplikowana niż pierwowzór.
O ile pierwsza część była bardzo podobna do "zręcznościowych" szachów, o tyle druga nie jest podobna do niczego, z czym się spotkałem. Zadaniem gracza, tak jak w części poprzedniej, jest pokonanie sił przeciwnika. Przeciwnikiem może być zarówno komputer jak i żywy przeciwnik, zasiadający przed drugim dżojstikiem.
Przed rozpoczęciem rozgrywki należy ją skonfigurować klawiszami Select i Option. Wybieramy najpierw której stronie mamy pomagać w tych zmaganiach a także przeciwnika (komputer lub żywy przeciwnik). Jeżeli teraz naciśniemy Spację, pokażą się dodatkowe opcje dotyczące poziomu trudności dla każdej strony. Rzutują one później na wiele czynników rozgrywki, między innymi na szybkość poruszania się graczy, prędkość lotu pocisków, ilość "many" uzyskiwanej w każdej turze.
Po skonfigurowaniu gry naciskamy klawisz Start i rozpoczynamy zabawę. Gra rozgrywa się w dwóch trybach. Pierwszy jest to tryb strategiczny, przebiega on turowo (na zmianę figurami przemieszcza gracz Chaosu i gracz Porządku). Podczas tego trybu możemy przemieszczać się swoimi postaciami, możemy także czarować.



Wszystkie figury na planszy dzielą się na potwory i adeptów. Rozgrywkę zaczynamy tylko z czterema adeptami. Adepci są to potężne postacie. Mogą się oni przemieszczać gdziekolwiek chcą (teleportują się po całej planszy, na jakąkolwiek chcą odległość), potrafią czarować, mają dużą wytrzymałość i siłę ataku, potrafią sterować lotem własnych pocisków a także są nieczuli na czary przeciwnika.
Należy unikać walki z adeptami sterowanymi przez komputer, ponieważ oni rzadko chybiają. Żeby ich zabić zazwyczaj trzeba poświęcić kilka potworów. Adepci, jak już wcześniej wspomniałem potrafią czarować. Między innymi potrafią przywołać z zaświatów potwory różnorakiej maści (czar ten "summon" jest używany najczęściej), wygnać do zaświatów jakiegoś potwora przeciwnika (czar "banish", bardzo drogi), uleczyć jakąś figurę ("heal" działa też na adeptów), uwięzić potwora przeciwnika ("imprisson", przejmujemy jednak wtedy koszty utrzymywania tej istoty w naszym świecie), uwolnić go ("release", można tylko uwalniać potwory przeciwnika), osłabić przeciwnika ("weaken", zabiera około połowę wytrzymałości potworowi), a także wywołać ostateczną walkę porządku z Chaosem ("apocalypse", pochłania bardzo dużo many). Trzeba jednak uważać, bo gry stracimy jakiegoś adepta, stracimy też możliwość czarowania na dziedzinie, na której on stał (są cztery dziedziny: ogień, powietrze, woda, ziemia, a adepci mogą rzucać czary tylko na postacie znajdujące się w dziedzinie, na której oni też przebywają).
Oprócz adeptów na planszy mogą się pojawić potwory (przywołane przez adeptów). Potwory te dzielą się na dwa rodzaje: zwykłe potwory związane z jakimś żywiołem (dziedziną) i demony. Demony są silniejsze od zwykłych potworów i nie są związane z żadnym żywiołem, jednak ich przywołanie, a także utrzymanie, więcej kosztuje many niż zwykłych potworów.



Przywiązanie potworów do żywiołów (dziedzin) oznacza, że w swoim żywiole dany potwór ma największą wytrzymałość.
Oprócz trybu strategicznego istnieje jeszcze tryb zręcznościowy. Uaktywniany jest wtedy, gdy dwie postacie spotkają się na jednym polu. Wynika wtedy między nimi walka. Każda z walczących istot może mieć różne parametry wytrzymałości, siły ataku, szybkości poruszania się, szybkości lotu pocisku, a także sposobu walki. Na przykład przytrzymując Fire, kiedy walczymy adeptem, mamy możliwość kierowania jego pociskiem. Większość istot strzela, lecz niektóre mają inny rodzaj ataku. Behemot uderza pięścią, syrena ma zabójczy śpiew (zabiera powoli życie przeciwnikowi, gdziekolwiek by był na planszy), firebird zamienia się w ogień, juggernaut sam się zamienia w pocisk, wraith jest niewidzialny i tworzy wokół siebie okręgi mocy, które zabierają przeciwnikowi życie a wraithowi dodają, gorgona spowalnia przeciwnika, zamiast go ranić, chimera ma trzy rodzaje ataku (strzał daleki, strzał bliski, ukąszenie).

Wygrać w tej grze można na kilka sposobów, wygrywasz, jeżeli:
-przeciwnik straci wszystkie istoty,
-przeciwnik straci całą manę,
-przeciwnik przegra w ostatecznej walce cytadel (wywołanej czarem "apocalypse" lub wtedy, kiedy jednej ze stron zginą wszyscy adepci a zostaną jakieś inne istoty),
-zajmiesz wszystkie pola magiczne.
Pola magiczne są bardzo ważnym elementem gry, zajęcie wszystkich powoduje wygranie gry.
Po za tym właśnie to pola magiczne dają manę stronom konfliktu. Manę dostaje ta strona, której figura znajduje się na polu magicznym. Pól magicznych jest sześć. Dwa z nich są stałe i znajdują się w próżni (dwa czarne pola na planszy, jedyne, na których nie działa magia), i obydwa te pola dają najwięcej many, więc należy je jak najszybciej zdobyć.
Pozostałe cztery pola magiczne znajdują się w rogach jednego z żywiołów. Którego? To się zmienia podczas rozgrywki. Dlatego należy postacie stawiać w rogach żywiołów, a unikać ich stawiania po za nimi.
Gra ta jest jedną z najlepszych gier na małe Atari, i jedną z bardziej skomplikowanych. Muzyka jest bardzo ładna, ale występuje tylko na planszy tytułowej (no może jeszcze syrena sobie ją nuci). Postacie są jednokolorowe niestety. Grafika nie oszałamia.
Jednak gra ma niesamowitą grywalność, szczególnie z żywym przeciwnikiem. Polecam ją każdemu, kto lubi bardziej skomplikowane i niekonwencjonalne gry.

Adept Zap

Podobne gry:
Archon: The Light and the Dark
Archon Ultra
Dark Legions



Moto Racer
Developer: Delphine Software
Wydawca: Electronic Arts
Rodzaj gry: Wyścigi
Rok wydania: 1997

Stworzenie wyścigów motocyklowych musi być nieporównywalnie trudniejsze niż samochodowych, bo ilość gier, w których ścigamy się motorami, jest znikoma w porównaniu do gier samochodowych. Z bardziej znanych tytułów można wspomnieć o *Enduro Racer*, *No Second Prize*, *Grand Prix Cycles* czy *Manx TT*. Dopiero w 1997 roku francuska firma Delphine Software (wydawcy takich hitów jak Another World czy Flashback) zaprezentowali *Moto Racer*.
Miłośnicy realistycznych symulatorów mogą dać na wstrzymanie, bo *Moto Racer* nie pretenduje to miana realistycznego. To po prostu świetnie wykonana zręcznościowa ścigałka, coś w stylu *Need For Speed* w wersji motocyklowej.



Do wyboru mamy dwie opcje - gra samemu lub w kilka osób (do 8). Na początku zajmiemy się grą w pojedynkę. Do dyspozycji twórcy oddali nam 3 tryby gry: trening, pojedynczy wyścig oraz mistrzostwa, czyli standard. W zasadzie ten ostatni tryb trudno mistrzostwami nazwać, bo nie ścigamy się o punkty, tylko musimy przyjechać na metę w pierwszej trójce. Kiedy to osiągniemy, przejdziemy do następnej trasy. W przeciwnym wypdku możemy powtórzyć wyścig, do momentu aż nam się uda.
Generalnie mamy dwa rodzaje wyścigów motocyklowych - superbike'i i motocrossy. To naprawdę miłe zaskoczenie, bo na PC, ani jednego, ani drugiego nie ma za dużo. Jest nawet różnica między prowadzeniem poszczególnych typów motorów. Trochę przegięto z przyczepnością motorów, bo w zasadzie nie da się stracić nad nimi panowania i się przewrócić. A przy prędkościach rzędu 120 km/h nawet na centymetr nie odrywają się na pagórkach (widać to doskonale podczas jazdy crossowej).
Tras, na których będziemy się ścigać mamy 9 (a w zasadzie 11, bo w demie i na stronie DSI można ściągnąć jeszcze dwie mapy), w różnych stronach świata. Ścigamy się więc wśród ruin w Ameryce Środkowej, jeździmy po Murze Chińskim, na plaży czy w śnieżnych górach. Otoczenie jest bogate, często przelatują nad nami jakieś samoloty czy inne ptaki. Tylko szkoda, że tak blisko nas dorysowywana jest trasa. Podczas wyścigu to niezbyt przeszkadza, ale przy oglądaniu replayów, często widzimy unoszące się w powietrzu trasy, czy pojawiające się znikąd motory.



W każdym wyścigu mamy do dyspozycji kilka różnych motorów. Niestety nie są to żadne prawdziwe maszyny, a jedyne wymyślone przez DSI dwukołowce, pozbawione nawet nazwy. Każdy z motocykli charakteryzuje się 4 wskaźnikami: prędkością maksymalną, przyśpieszeniem, sterownością i jakością hamulców, tak więc każdy wybierze coś dla siebie.
Sterowanie jest dosyć proste, intuicyjne, jak to w grach zręcznościowych bywa. Generalnie, większość czasu spędzimy z wciśniętym pedałem gazu. Czasami tylko, przed ostrzejszym zakrętem, przestaniemy przyśpieszać, a w wyjątkowych wypadkach wciśniemy hamulec (to głównie przy jeździe motocrossem, np. na trasie Lost Ruins).
Z niewiadomych przyczyn nie udało mi się uruchomić gry w trybie D3D (choć demo w tym trybie działało). Nie wiem, czy trzeba coś spatchować, żeby poprawnie działało z Windowsem 2000 i kartą GF2.
Faktem jest, że gra działała mi jedynie w trybie softwareowym, a każda przełączenia trybu kończyła się zawieszeniem się gry i tym podobnymi problemami. Z tego smutnego powodu musiałem grać w niższej rozdzielczości niż maksymalne 640x480. W przypadku wyścigów superbike, dość przyjemnie (prócz samych startów) grało się w rozdzielczości 512x384, natomiast w przypadku motocrossu, musiałem zejść nawet do 320x240.
Czym to było spowodowane? Zauważyłem, że gra bardzo zwalniała, kiedy wyświetlany był dym, żwir czy śnieg walący spod kół motocykla. Wiadomo, że w motocrossie częściej mamy z tym do czynienia.
Z drugiej strony, porównując tryb software i hardware, bardziej podoba mi się ten pierwszy. W trybie D3D całe otoczenie jest "śliskie". No, ale takie są uroki pionierskich czasów pierwszych akceleratorów.
Dźwięki też są całkiem niezłe, choć nie powiem czy brzmią autentycznie. Ale motocrossy pierdzą, a superbike'i mruczą

przekonująco. Nieco gorzej ma się z muzyką w formacie CD Audio. Jakoś pasowałoby tu lepiej mocne rockowe brzmienie (jak w pierwszym NFS), a nie techno.



Nie postarali się również spece od AI i dopieszczania szczegółów. AI komputera nie jest najlepsze, choć trzeba pochwalić, że komputerowi gracze nie jeżdżą "po sznurku", a próbują nawzajem się wyprzedzać i jeżdżą całą szerokością trasy. Niestety często coś im się zacina, bo pukają nas kołem, co strasznie nas zwalnia. Dlatego przy 24 motorach na trasie, zdobycie premiowanego miejsca, jest dosyć trudne. Zdecydowanie łatwiej robi się przy połowie motorów. Trochę skopane są również kolizje. Zbyt często kończy się to tylko zwolnieniem o kilkadziesiąt kilometrów (no chyba, że przy prędkości 200 km/h jest to normalne). Bardzo denerwujące są również wąskie pobocza. Nie rozumiem, czemu developerzy nie poszerzą nieco tych cholernych poboczy, bo "niewidzialne ściany" metr od trasy są po prostu głupie. Co ciekawego, nie ma również różnicy czy jedziemy ulicą czy poboczem, prędkość utrzymujemy taką samą.
Po przejechaniu wszystkich tras, odblokowuje się kolejny tryb, w którym jeździmy tymi samymi trasami, jedynie w drugą stronę. Zapewni to parenaście dodatkowych godzin szlifowania tras na pamięć, i odblokowanie kolejnej zabawki - mini motorów, którymi możemy się ścigać. Później niestety pozostaje poprawianie rekordów.



Kiedy już uznamy, że jesteśmy wystarczająco dobrzy, możemy spróbować potyczki w trybie muliplayer. Jak na grę z 1997 roku przystało, mamy cały zestaw możliwości gry przez sieć, od połączenia szeregowego, poprzez IPX, aż do TCP/IP.

Moto Racer jest całkiem przyjemnym produktem, który może na jakiś czas złagodzi głód wyścigów motocyklowych. Nawet kłopoty z odpaleniem gry w trybie D3D i konieczność gry w rozdzielczości 320x240, nie ma większego wpływu na przyjemność z grania, którą ten tytuł zapewnia.

Maciej Kaczyński

Podobne gry:
Moto Racer 2
Manx TT
International Moto X



Screamer
Developer: Milestone
Wydawca: Virgin Interactive
Rodzaj gry: Wyścigi
Rok wydania: 1995

Gry wyścigowe od zawsze towarzyszyły rozwojowi rynku gierkowego.
Praktycznie każda platforma może pochwalić się charakterystycznym tytułem jaki ją reprezentuje.
Playstation miał swojego *Ridge Racera* i *Gran Turismo*, Saturn *Daytone USA* i *Sega Rally* więc i na PC ukazały się takie tytuły jak *The Need for Speed* i opisywany dzisiaj *Screamer*.
Nie jest on wiernym symulatorem reprezentujących pojazdów, które choć mają wymyślone nazwy wyglądają znajomo i można by przypasować do nich obrazki z gum do żucia TURBO.
Powiedzmy sobie szczerze, jest to czysty arcade dający wiele radości ze spędzonego z nim czasu i robiący smaczka na jego kontynuacje, która również zawita na naszych łamach.
Po włączeniu gry (szczególnie w trybie SVGA) widzimy jak wiele pracy autorzy poświęcili aby zachwycić nasze oczy, grafika jest bardzo dopracowana a już szczególnie wygląd tras.



Wykonanie tras jest największym atutem gry, nie są to statyczne widoki gdzie słowo zróżnicowanie odeszło w dal (jak co poniektóre trasy N4S).
Jadąc możemy dostrzec lądujący samolot i inne tego typu smaczki jak wirujące reklamy na dachach budynków i pracujące dźwigi, do tego wszystko prezentuje się bardzo kolorowo i przyjemnie.
Dostępnych tras jest sześć a śmigać możemy w takich trybach jak NORMAL GAME, CHAMIPONSHIP i SPECIAL MODES który składa się z trzech podtrybów nazwanych TIME ATTACK, CONE CARNAGE i SLALOM oraz na samym końcu tryb NETWORK.
Pierwszy z podtrybów jak nazwa wskazuje polega na nie zdejmowaniu nogi z gazu, drugi także jest jazdą na czas lecz dodatkowe sekundy uzyskujemy potrącając pachołki porozstawiane na jezdni zaś w trzecim trybie cenne sekundy pozyskujemy przejeżdżając miedzy porozstawianymi co jakiś czas bramkami.
Jeśli chodzi o środki transportu do jakich dostajemy kluczyki jest ich sześć po dwie wersje na każdy model (automatyczna skrzynia biegów lub manualna). Przyznam się szczerze, że oprócz maksymalnej prędkości pojazdu ciężko jest dostrzec jakieś większe (przynajmniej mi) różnice w prowadzeniu pojazdu. Zachowanie się auta na jezdni rozczaruje zapewne amatorów realizmu już nie będę wspominał o przyśpieszeniu pojazdów ale o samą metodę prowadzenia. Szczególnie zawalona jest sprawa skręcania, otóż gdy skręcamy i do tego naciśniemy na hamulec przez dłuższą chwile auto automatycznie wpada w poślizg, jest to dość irytująca przypadłość więc lepiej zabrać się do hamowania wcześniej co pozwoli nam na lepsze wykorzystanie prędkości.
Kolejne zastrzeżenie kieruje do zachowania się pojazdów komputerowego przeciwnika w sytuacji wyprzedzania i kolizji.



W momencie zderzenia, nawet tego słabszego auto przeciwnika wykonuje dziwaczny obrót o kilkanaście stopni w prawo lub lewo względem kierunku jazdy po czym kontynuuje jazdę nie tracąc prawie nic na prędkości, całość wygląda dość dziwnie, wręcz komicznie.
Dziwne zachowanie podczas wyprzedzania zauważyłem po zmianie kamery na widok zza auta. Przeciwnik jedzie nam bardzo blisko na ogonie po czym w błyskawicznym tempie pojawia się przy naszym boku i forsuje do przodu.
Oprawa dźwiękowa gry prezentuje się na dobrym poziomie nie zapomniano także o wpływie jaki ma na odgłosy jazda w tunelu, z małym zastrzeżeniem do muzyki która trochę ociąga się względem tego co dzieje się na ekranie, przydałoby się umieścić ostrzejsze i szybsze rytmy.



W ogólnej ocenie gra wypada jednak bardzo dobrze, w zależności od posiadanego sprzętu można cieszyć się

trybem VGA lub SVGA, przy czym nawet ten pierwszy wygląda przyzwoicie.



Ale to, że grafika prezentuje się na wysokim poziomie nie stanowi całej oceny produktu. *Screamer* broni się sam dużą dawką grywalności i dynamizmu, które odsyłają w dal większość niedociągnięć dlatego nawet grając dzisiaj potrafi przykuć do ekranu na długi czas.

Łukasz "Dracon__" Woźniczka

Podobne gry:
Need for Speed
Screamer 2
Test Drive 4

Dostępne samochody:

Shadow		
	Automatyczna	Manualna
Prędkość	340	343
Zwrotność	3	3
Przyśpieszenie	2	2
Tiger		
	Automatyczna	Manualna
Prędkość	336	340
Zwrotność	4	3
Przyśpieszenie	3	2
Hammer		
	Automatyczna	Manualna
Prędkość	332	336
Zwrotność	4	4
Przyśpieszenie	4	4
Rising Sun		
	Automatyczna	Manualna
Prędkość	319	324
Zwrotność	1	1
Przyśpieszenie	5	5
Panther		
	Automatyczna	Manualna
Prędkość	329	332
Zwrotność	2	2
Przyśpieszenie	4	4
Yankee		
	Automatyczna	Manualna
Prędkość	338	343
Zwrotność	2	2
Przyśpieszenie	1	1

PHANTASMAGORIA

Phantasmagoria
Developer: Sierra On-Line
Wydawca: Sierra On-Line
Rodzaj gry: Przygodowa
Rok wydania: 1995

Jeszcze rok, dwa lata temu, walczyłbym o tę grę jak o jakiś 8. cud świata. Phanta*smagoria* - największa przygodówka początku fascynacji technikami FMV przykuwała uwagę nie tylko redaktorów przeróżnych pism o grach, ale również zwykłych śmiertelników. Zapowiadała się rewelacyjnie: 7 płyt wypełnionych po brzegi najnowszą techniką multimedialną, profesjonalni aktorzy i fantastyczny klimat grozy stworzony przez twórczynię King's Questów - Robertę Williams.
No dobra, to ostatnie trochę nie pasowało, bowiem Roberta jak dotąd zajmowała się mniej strasznymi produktami, nie bójmy się powiedzieć - zajmowała się bajkami. No, ale Jane Jensen (twórczyni Gabriel Knighta) też początkowo bawiła się przy King's Questach, a stworzyła jedną z najlepszych sag-horrorów, więc czemu nie dać szansy pani Williams.



Niestety, jak nie trudno się domyśleć ze wstępu, efekt nie wyszedł taki wspaniały, jak go zapowiadano. Pewnie, gra nieźle się sprzedawała, miała niezłe recenzje (głównie za utorowanie drogi następcom), a i najgorszą przygodówką się nie okazała. Ale po kolei.
Rozwój technologiczny i powolny spadek cen CD-ROMów i kosztów tworzenia i tłoczenia płyt, nieco onieśmielił twórców gier. Mając do dyspozycji całe 650 megabajtów miejsca (w porównaniu do tych 20-30 przed erą CD) zastanawiali się, co z tym fantem zrobić. Oczywiście zamiast zwiększyć zawartość gry i wydłużyć graczowi zabawię, zachciało im się multimediów. A że komputery do demonów szybkości nie należały i o żadnej sensownej kompresji danych mowy być nie mogło, to takie 600 megowe "hiciory" starczały na 1-2 godziny grania. Nie inaczej jest niestety z *Phantasmagorią*, bądź, co bądź, stworzoną przez firmę, która nie powinna wypuszczać bubli. Grę zajmującą 7 płyt można przejść w przeciągu 8 godzin i to bez solucji. Z solucją zresztą niewiele krócej, bo gra jest nie tylko beznadziejnie krótka, ale i banalnie łatwa.
Nawet tak prostą rzecz jak interfejs, Sierra potrafiła zepsuć. Zamiast dobrego, wysłużonego SCI, tu na przekór zdrowemu rozsądkowi zamieniła go na jakieś jednokursorowe coś (w zasadzie to coś pojawiło się już w King's Quest VII). Co prawda ułatwia to nieco zabawę, bo np. (tu hipotetyczna sytuacja) twórcy wymyślili sobie, że musimy coś przegryźć, a nie wyrwać. W *Phantasmagorii* po prostu klikamy, a Adrienne robi to, co Sierra zaplanowała dla tego przedmiotu. Dzięki temu gra stała się bardziej przyjazna początkującym graczom, których nadmiar opcji mógłby po prostu zniechęcić.
Z drugiej jednak strony, bardzo łatwo doprowadzić do sytuacji kiedy grę będzie się przechodziło z marszu, bo gracz prowadzony będzie za rączkę i nie będzie mógł ani o drobinkę zboczyć z wyznaczonego kursu. I tak niestety stało się z *Phantasmagorią*. Np. w dniu 2 Adrienne ma pojechać do miasta, żeby tam coś załatwić. Wychodzi z domu, wsiada do samochodu i jedzie do miasteczka. Tam może odwiedzić "aż" 3 sklepy i jeden dom na uboczu.



Jedyny problem z jakim musi się zmierzyć jest przekupienie psa mięsem, zabranym po prostu ze sklepu. Po rozmowie ze wszystkimi (również "aż" 3 osoby) i wypełnieniu poleceń rozmówców, możemy wrócić do domu i odszukać Dona. Po tym następuje koniec rozdziału. I tak jest mniej więcej przez całą grę. Nie chodzi mi o to, żeby przed nami piętrzył się sztucznie stos problemów (a to złodziej ukradł nam koło w samochodzie i jakoś musimy zdobyć nowe, a to zatrzasnęliśmy kluczyki w zamkniętym samochodzie i musimy go jakoś otworzyć), ale od gry przygodowej powinno wymagać się jakiś wyzwań. Których niestety w grze brakuje.
Dlatego też zupełnie nie rozumiem, po co Sierra zamieściła w grze podpowiadacza, który ma dawać wskazówki w razie "zacięcia się".
Ba, to jeszcze nie najgorsze. Roberta Williams wymyśliła sobie strukturę gry przypominającą książkę. Chcemy - zaczynamy od początku, ale równie dobrze możemy zacząć grę od dowolnego z 7 rozdziałów. Idea może i słuszna, ale wymusza ogromną liniowość, rzecz która w przygodówkach nie jest zbyt lubiana. Teoretycznie możemy chodzić po całym domu, ale np. dopóki autorzy tego nie przewidzieli, nie możemy wziąć czy użyć odpowiedniego przedmiotu, nawet nie możemy na niego popatrzeć. Co więcej ilość przedmiotów, które będziemy naraz nosili w kieszeni, ograniczono do **OŚMIU**. Ba, w samej grze jest około 20 przedmiotów. Z taką ilością nawet ciężko wymyśleć jakieś zagadki.
Jedyną ciekawą zagadkę (choć typowo niedorobioną) napotkamy w pierwszym rozdziale, gdzie musimy stworzyć sobie przejście do tajnego pomieszczenia. Dlaczego jednak nie możemy wybić sobie przejścia młotkiem (czy

pogrzebaczem), a musimy użyć innego upatrzonego przez twórców przedmiotu?



To prowadzi do trzeciego zarzutu (Uwaga! Nie doszedłem jeszcze do omawiania fabuły czy technicznych aspektów gry), czyli bogactwa świata, czy raczej "bogactwa". Podobno jeden obraz jest wart tysiąca słów, ale w przypadku gier przygodowych to chyba nie zawsze się sprawdza. Powinno się czuć świat, w którym dzieje się gra. Jak widzę krzesło, chcę mieć możliwość obejrzenia go, manipulowania nim, chcę móc na nim usiąść. Czy ma to miejsce w *Phantasmagorii*? A figa. W każdej lokacji mamy do czynienia z kilkoma miejscami, na które możemy kliknąć, a reszta jest głucha na wszystko. Już nawet "I can't do it" czy "I don't see anything special" by wystarczyło, ale tu nie ma nawet tego. Po prostu bezduszny świat. Adrienne stoi cały czas jak kołek (i to dosłownie, ani drgnie choćby stała i godzinę), a my jeździmy w lewo i prawo szukając miejsca, gdzie kursor przybierze inny kolor.

Fabuła, jaką uraczyła nas pani Williams jest dość przeciętna, żeby nie powiedzieć banalna do granic możliwości (choć i z takich historii można stworzyć istne perełki, jak choćby "Lśnienie" Kinga). Otóż wcielamy się w młodą pisarkę Adrienne, która wprowadza się wraz z mężem - fotografem do starego domu, w którym kiedyś mieszkał pewien magik. Jak nietrudno się domyśleć, dom okazuje się nawiedzony, a złe siły zaczynają przejmować kontrolę nad Donem. Nie zdradziłem zbyt wiele, bo tyle dowiadujemy się w przeciągu pierwszych 20-30 minut, tzn. jeszcze w pierwszym rozdziale. Trzeba przyznać, że Robercie przejście od bajek dla dzieci, do bajek dla dorosłych, udał się średnio. Początkowo byłem nawet całkiem zadowolony tym powolnym zwiększaniem się napięcia (a to obraz, który widzimy w lustrze nie odpowiada temu, który widzimy w rzeczywistości, czy gramofon, który sam się włączył). Ale później akcja traci klimat i zamienia się w jakąś pseudomistyczną paplaninę z elementami jatki, którą przesiąknięty jest rozdział 7. Moim zdaniem (przepraszam fanów R. Williams i autorów, o których zaraz wspomnę) *Phantasmagorii* nie powstydziliby się tacy tuzowie pióra, jak Guy N. Smith czy Harry Adam Knight. Z całkiem niezłego zarysu, wynurza się prostota, prymitywizm i elementarne błędy.

Ot choćby pościg, w którym bierzemy udział na końcu gry (zajmuje praktycznie całą płytę #7). Otóż Don oszalał i chce nas zabić, a my musimy przed nim uciekać. Na dodatek cała akcja dzieje się w czasie rzeczywistym. To nie głupawe elementy hazardowe typowe dla gier Sierry, ani nawet spływ rwącą rzeką w Larrym 3, tylko "film" z nami w roli głównej. Film, który będziemy musieli oglądać kilkakrotnie, bowiem ginąć będziemy co chwilę.



Zginiemy i zaczniemy od początku, tym razem wypróbowując inną drogę ucieczki. No, ale bez tego elementu grę dałoby się przejść w jakąś godzinę krócej. Warto jeszcze dodać, że nie ma żadnej możliwości identyfikowania się z bohaterką gry. Adrienne jest głupia jak but, bez żadnego instynktu zachowawczego i zupełnie bez wyrazu. Zresztą i inni bohaterowie gry nie są lepsi. Aktorzy, którzy w nich się wcielili, grają zupełnie bez pomysłu na rolę wykonując głupie miny. Nie ma w nich żadnej głębi, są papierowi.

No dobra, narzekam i narzekam, ale chyba coś w tej grze musi być dobrze zrobione? Na szczęście jest. Tym elementem jest muzyka, a w szczególności motyw przewodni śpiewany przez profesjonalny chór. Jest po prostu genialny i szkoda, że pozostałe elementy nie są oddane z podobnym artyzmem.

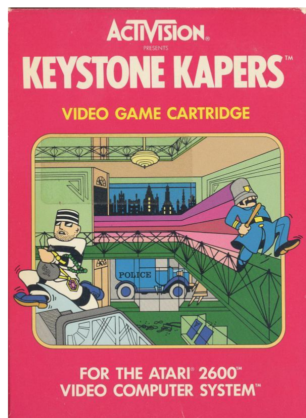
O ile do renderingów nie można mieć specjalnych zastrzeżeń (choć Myst prezentuje się znacznie ładniej), to do aktorów i do łączenia aktorów z dekoracjami można już mieć zarzuty, bo widać sztuczność. Aktorów otacza delikatna poświata, pozostała po kręceniu techniką bluebox. Poza tym niska rozdzielczość i kiepska technologia sprawiły, że po prostu widać, że wszystkie dekoracje istnieją tylko w pamięci komputera. A szkoda, bo za te 4 000 000 dolarów można było chyba wynająć jakiś zabytkowy dom i nakręcić odpowiednie sceny. No, ale wtedy nie można byłoby napisać na pudełku o "dazzling 3-D rendered scenes". No i ta fatalna jakość głosów. Nie wiem czy to wina studia, czy po prostu niskiego próbkowania, ale słychać drobne echo, jak gdyby wszystko nagrywano w pustym pomieszczeniu.

I teraz stoję przed ogromnym wyzwaniem, bo nie wiem czy komukolwiek polecić *Phantasmagorię*. Gra nie jest tragicznie słaba (znam gorsze). Jest kiepska, prosta, krótka o nieokreślonym klimacie. Na pewno nie powiem: "tak kupcie ją, nie zawiedziecie się", już prędzej "dajcie Phantasmagorii 15 minut szansy i pamiętajcie, że później już może być tylko gorzej".

Maciej Kaczyński

Podobne gry:
Harvester
Phantasmagoria II: Puzzle of Flesh
DarkSeed

Powiązane materiały:
• Pełne rozwiązanie do gry w tym numerze



Keystone Kapers (Atari XE)
Developer: Activision
Wydawca: Activision
Rodzaj gry: Zręcznościowa
Rok wydania: 1984

Tak oto przestąpiłem próg supermarketu, który niedawno został otwarty... ciekawe czy podzieli los swego poprzednika plajtując w mgnieniu oka. Powoli przemierzam półki sklepowe szukając stoiska z alkoholem, suszy mnie już od rana, fakt zbiegłem wczoraj z więzienia ale czas przestać się ukrywać, już dłużej nie wytrzymam. O jest! Teraz tylko trzeba nie wzbudzając podejrzeń zgarnąć co moje i znikać. Fajnie, dwie butelki piwka już znalazły swoje miejsce, czas opuszczać teren... zaraz, zaraz co jest... ochrona w sklepie!?!? Szybko, biegiem do wyjścia, co za idiota umieścił moje ulubione stoisko na samym końcu budynku. No nic nie czas na rozmyślenia trzeba się ratować... ku...! Winda mi zwiała a do schodów długa droga, niema innego wyjścia niebieski się zbliża. Nogi mi już odpadają dopiero drugie piętro, ciekawe gdzie się podział ogonek? Czyżbym był w takiej dobrej kondycji? O nie... skubaniec poczekał na windę i zatarasował mi drogę... znowu czekają mnie długie lata bez chmielu. Ja tutaj jeszcze wrócę!



Tak oto przedstawia się (ciut ubarwiona z mojej strony) akcja gry znanej firmy Activision pod tytułem Keystone Kapers. Powierzone zadanie wymaga od nas sprawnych nóg i sporo szczęścia gdyż na wyższych poziomach trudności koniecznością będzie poruszanie się windami nie zawsze poruszającymi się tak jak pragniemy.
Naszym celem jest dopadnięcie złodziejaszka przemierzającego w szybkim tempie trójkondygnacyjny budynek. Chyba iż chcemy doprowadzić do plajty i nasz market. Przejście na wyższy poziom umożliwiają nam ruchome schody jak i wspomniana winda. Trzeba także wykazać się refleksem w omijaniu ruchomych przeszkód takich jak sklepowe wózki czy zdalnie sterowane samoloty. Z planszy na planszę poruszają się coraz szybciej i skuteczniej utrudniają wyścig z czasem.
Winda nie zawsze staje po naszej stronie, to właśnie z jej powodu wiele razy akcja zakończy się fiaskiem gdyż konstruktorzy zapomnieli umieścić na ścianie magicznego guziczka ściągającego ją w dół.
Grafika wykonana jest dość, prosto aczkolwiek przyjemnie i od zawsze kojarzyła mi się z nieśmiertelnym Pitfallem (co nie powinno zbytnio dziwić gdyż obie gry mają wspólne źródło).
Podczas pościgu towarzyszy nam miła dla uszu muzyczka, która jak dotąd jeszcze mnie nie zanudziła.
Najważniejsza jest grywalność, z która niema problemu. Będziecie się dwoić i troić szaleńczo pędząc przed siebie. Pamiętajcie aby śledzić sobie od czasu do czasu znajdującą się w dolnej części ekranu mapkę bez której ciężko byłoby na czas skorzystać z windy. Chciałbym życzyć Wam powodzenia ale wole solidaryzować się ze spragnionym złodziejaszkiem. Wie facet co dobre więc jeśli macie ochotę pozbawić go skosztowania cudownego napoju pokażcie na co was stać. ;)



Łukasz "Dracon__" Woźniczka

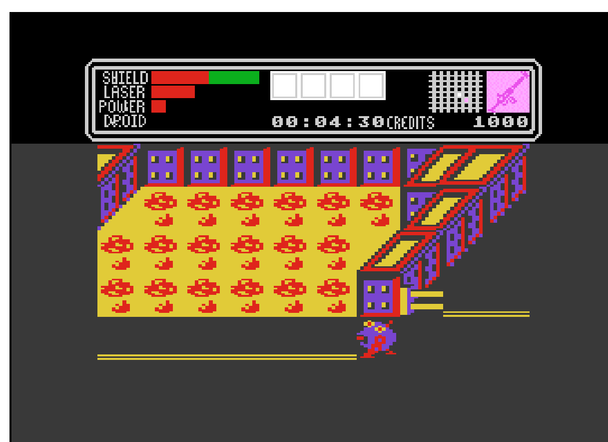


Colony (Atari XE)
Developer: Icon Design
Wydawca: Mastertronic
Rodzaj gry: Ekonomiczno-Zręcznościowa
Rok wydania: 1987

Zadaniem gracza jest rozwijanie kolonii, obrona jej przed wszystkożernymi insektami i, przede wszystkim, zarabianie kasy, jak to bywa w grach ekonomicznych. Kolonia jest jednoosobowa, albo raczej jednorobotowa, ponieważ sterujemy robotem na nowo odkrytej planecie.
Robotem sterujemy przy pomocy dżojstika, firerem wykonujemy jakąś akcję. Akcję tą może być branie/upuszczanie/sianie/montowanie lub strzelanie. Aktualną akcję zmieniamy klawiszem Spacji.
Kasę można zarabiać tylko na jeden sposób, a także na jeden sposób ją tracić. Mianowicie na planszy znajduje się kilka pól, przeznaczonych pod uprawę muchomorów.
Najpierw zasiewamy te pola, a później, gdy muchomory urosną, sprzedajemy je z zyskiem. Jednak nie jest to takie proste jak by się na początku zdawało, ponieważ przeszkadzają nam w tym insekty, które wszędzie wetkną swoje chitynowe ciała. Oprócz tego naszemu robocikowi wyczerpują się baterie, które co jakiś czas trzeba ładować.
Baterie robocik ma dwie.
Jedna zasila elektro-magnetyczno-impaktową osłonę, druga zasila blastera, czyli broń robocika służącą do zwalczania wrogich insektów.
W kolonii znajduje się kilka budynków o kluczowym znaczeniu dla powodzenia misji. "Organic supplies", czyli magazyn dóbr organicznych. Tu przechowujemy ziarna muchomorów, sprzedajemy dojrzałe muchomory, najczęściej odwiedzany budynek.



"Droid charger", możemy tu naładować bateryjki robocika, kosztem akumulatorów koloni.
"Fencing suplies", magazyn drewnianych ogrodzeń. Ogrodzenia służą opóźnianiu najazdów robactwa do koloni, jednak tego robactwa nie zatrzymują. Drewniane ogrodzenia są najgorsze, a jednocześnie najtańsze.
"Barbed wire store", magazyn ogrodzeń z drutów kolczastych, lepszych i droższych od drewnianych.
"Steel fence store", magazyn ogrodzeń ze stalowych siatek, najlepsze i najdroższe.
"General suplies", główny magazyn. Przechowywane są tutaj pułapki na insekty i panele słoneczne. Panele słoneczne mogą być stawiane gdziekolwiek w koloni i służą do ładowania akumulatorów koloni. Trzeba tylko uważać, żeby nie przeładować akumulatorów kolonii, ponieważ wtedy wybuchną i całą kolonię spotka los Hiroszimy.
"Control centre", centrum kontroli. niedaleko znajduje się pole zrzutów. W centrum kontroli możemy kontaktować się z rodzinną planetą i zamawiać różnego rodzaju dobra, między innymi paczki z panelami, z ziarnami, ogrodzeniami, pułapkami, ulepszony blaster, ulepszone tarcze, a także robotów-pomocników. Gdy już zamówimy te dobra (i zapłacimy za nie) za jakiś czas przyleci statek kosmiczny i zrzuci paczki z nimi nad polem zrzutów.
Nie należy wtedy stać na tym polu. Nie jest zbyt miło zostać przygniecionym przez paczkę z ziarnami, dzięki którym zarabia się na swoje utrzymanie. Po zrzucie należy jak najszybciej dostarczone paczki przenieść do magazynów, ponieważ insekty potrafią się z nimi rozprawić w ciągu sekundy.



gra potrafi wciągnąć na długi czas, lecz nie jest zbyt trudna. Grafika nie oszałamia.
Muzyka tylko podczas screenu tytułowego i też nie najwyższej próby. Po za tym gra ma kilka błędów, podczas brania ziaren zaczyna się grafika krzaczyć a przy uruchamianiu drugiego robota potrafi się gra zawiesić. Mimo to ją polecam szczerze, ponieważ pomysł ma całkiem dobry.

Adept Zap



Diablo
Developer: Blizzard Entertainment
Wydawca: Blizzard Entertainment
Rodzaj gry: Na pewno nie cRPG ;)
Rok wydania: 1996

Przełom roku 1996 i 1997 zapowiadał się wyjątkowo gorąco – Blizzard postanowił wreszcie wydać Diablo. Miała to być gra crpg zupełnie nowatorska.
Jako jedna z nielicznych miała zawierać losowo generowane poziomy (co miało zapewnić, że każda kolejna gra będzie wyglądała nieco inaczej niż poprzednia). Ponadto miała nadawać się zarówno do zabawy samemu jak i w kilka osób.
Tyle zapewnień Blizzarda, czas przyjrzeć się jak się ma teoria do praktyki.



Zacznijmy od fabuły – jak na rewolucyjną grę cRPG, to Blizzard się nie wysilił. Ot, po raz kolejny będziemy musieli wyplenić zło, które zalęgło się w zapomnianej przez cywilizację wiosce. Zło oczywiście dawno temu zostało uwięzione, ale teraz znowu zaczyna zagrażać. Nie odbiegamy więc od setek innych gier cRPG. A szkoda, bo można było dać odpocząć wysłużonemu schematowi. Jeżeli chodzi o losowo generowane poziomy, to faktycznie Blizzardowi udało dotrzymać się słowa. Co prawda architektura jest dosyć prosta. Brakuje zamkniętych pomieszczeń, poszukiwań kluczy pasujących do drzwi, czy tajemnych przejść uaktywnianych dźwigniami. Przypominają raczej jakiegoś roguelike'a. Również sam wygląd korytarzy jest dość monotonny. Wszędzie jest szaroburo, a przede wszystkim ciemno.
Rozumiem, że wynika to z faktu, że w podziemiach ogólnie powinno być ciemno, a poza tym to nie galeria sztuki, czy nawet egipska piramida, więc wspaniałych dekoracji nie powinno się wymagać. Ale jakieś urozmaicenie by się przydało – choćby różne odcienie posadzki, cegieł, czy kamiennych ścian.
Bardzo również szkoda, że w grze nie można korzystać z jakiś źródeł światła – pochodni czy latarni. Owszem, są przedmioty które zwiększają *light radius*, ale pochodnia by się bardzo przydała, bo w obecnej sytuacji ciężko odnaleźć leżące na ziemi przedmioty.
Nie najlepiej prezentuje się również warstwa rpg. Do dyspozycji mamy 3 profesje – Wojownika, Łuczniczkę (w oryginale Rogue) oraz Maga.



Generalnie różnice między postaciami są kosmetyczne. Owszem, każda z postaci posiada unikalną zdolność (odpowiednio – naprawianie zbroi, rozbrajanie pułapek oraz ładowanie magicznych lasek), ale nie warto nawet z nich korzystać, chyba że w ostateczności. Poza tym, postacie różnią się początkowymi i maksymalnymi współczynnikami (w sumie 4 – Siła, Magia, Zręczność i Żywotność). Przy odrobinie szczęścia i pomyślunku można z wojownika zrobić drugiego Merlina, a z czarodzieja siepacza na miarę Conana Barbarzyńcy.
Bardzo ciekawym patentem jest nałożenie ograniczeń na różne przedmioty. Np. niektóre zbroje wymagają odpowiedniej siły, a łuki siły i zręczności. Szkoda, że w mało której grze cRPG można coś takiego spotkać. Dość ciekawy jest również sposób generowania właściwości przedmiotów. Generalnie są trzy rodzaje – normalne, sufixowe i unikaty. Te pierwsze są najbardziej popularne i najsłabsze. Sufixowe (w grze występują pod kolorem niebieskim), posiadają pewne specjalne właściwości, np. mogą zwiększać siłę, czy zmniejszać obrażenia. Każdy przedmiot (a jest ich sporo) może składać się zarówno z prefixu jak i postfixu, co daje naprawdę dużą ilość możliwych kombinacji.
Przedmioty unikatowe są najpotężniejsze, i w grze są reprezentowane kolorem żółtym. Spotkamy je w zasadzie jedynie wypełniając questy.
Na początku najłatwiej gra się wojownikiem, ze względu na największy zapas punktów życia oraz niezłą broń. Mag, ze swoją laską, kiepskimi czarami i minimalną ilością punktów życia, jest z początku dość trudny do prowadzenia, choć z czasem staje się najpotężniejszą postacią.
Łuczniczka to typowy średniak. Specjalnej umiejętności nie używa się zbyt często, a łuki mają pewien feler- mianowicie nie są zbyt precyzyjne (tzn. możemy celować jedynie co kilkanaście stopni, zamiast co jeden). Poza tym dość nie można wtedy używać tarczy, czyli w bezpośrednich starciach jesteśmy na straconej pozycji.





A wrogów jest całe multum. Blizzard przygotował 18 (+ Diablo) "rodzin" potworów, które składają się z kilku rodzajów. Podobnie jak w grach roguelike, wraz z zabijaniem kolejnych przedstawicieli, coraz więcej dowiadujemy się o danym przeciwniku – ile ma punktów życia, jakie ma odporności. Rzadko kiedy będziemy mogli odpocząć, bo potwory chadzają sobie w sporych grupkach, czym nadrabiają niską inteligencję.
Mimo wszystko, zabijanie tysięcznego szkieletu może doprowadzić do szewskiej pasji nawet najwytrwalszego gracza. Bo, niestety, *Diablo* polega tylko na walce. Uzdrowiciel prosi cię o oczyszczenie zatrutej studni? Idź do podziemi, odnajdź źródło i pozabijaj wszystkie potwory w okolicy. Karczmarz prosi o odzyskanie szyldu? Nie ma sprawy – ma go jeden z demonów, wystarczy przebić się do niego przy pomocy broni. Nawet typowo hack'n'slashowate gry w stylu *Eye of the Beholder* czy *Dungeon Master* wymagały od gracza używania odrobiny szarych komórek. Blizzardowi udało się wyeliminować tę niedogodność.
Ogromna ilość przedmiotów staje się na początku ogromnym ciężarem dla każdego szanującego się poszukiwacza przygód. Praktycznie każdy przedmiot możemy sprzedać. Najpierw jednak musimy jakoś dostać się do wioski. Jeżeli nie posiadamy czaru Town Portal, bądź nie jesteśmy akurat na tym poziomie, na którym znajduje się wyjście na powierzchnię, to nie przeszkadza. Ale kilkukrotne chodzenie np. z 3 poziomu do wioski i z powrotem, nuży. A chodzić musimy, bo na początku każdy grosz się liczy (później już gotówka leje się strumieniami). A nawet jeżeli będziecie wyrzucać większość przedmiotów, to i tak trzeba wracać do wioski po magiczne zwoje, napoje, no i oczywiście kolejne questy.
Do pokonania mamy 16 poziomów podzielonych na 4 światy – Podziemia, Katakumby, Jaskinie oraz Piekło. Dodatkowo, dzięki kolejnym zadaniom do wykonania ilość ta zwiększa się o kilka kolejnych mini-poziomów wypełnionych potworami.
To może wydawać się niedużo, ale każdy poziom zajmie nam trochę czasu (szczególnie jeżeli będziemy chcieli sprzedać wszystkie przedmioty i zabić wszystkie potwory), to gra starczy na parę długich wieczorów. Oczywiście, wszystko to pod warunkiem, że pokonamy załamanie nerwowe wywołane monotonią rozgrywki. Bo niestety, każdy, kto szuka jakiś ciekawych wyzwań, po prostu rzuci grę w kąt po 3-4 godzinach włóczenia się po podziemiach.

Na osobne rozpatrzenie zasługuje tryb multiplayer, w którym możemy grać do 4 osób jednocześnie (w zależności od rodzaju połączenia). Dzięki serwerom Battle.net, tysiące graczy z całego świata mogło wspólnie wypleniać zło, które zaległo pod Tristram. Co prawda gra nie zmieniła się dzięki temu w prawdziwe cRPG, ale trzeba przyznać że podróżowanie w grupie jest całkiem przyjemne, a drużyna złożona z 2 magów, wojownika i łuczniczki sieje naprawdę spore spustoszenie. Na Battle.necie pojawiły się też pierwsze klany, które toczyły między sobą pojedynki. Niestety ilość cheatów, które w dość szybkim czasie powstała, zupełnie pozbawiła sensu granie z osobami, których się nie znało. A do tego nie potrzeba internetu, wystarczy LAN.



Kiedy gra wychodziła na rynek, po prostu olśniewała wspaniałym intrem, oraz renderowanymi przerywnikami, doskonałą oprawą dźwiękową i niezłą grafiką. Dziś, porównując filmiki z *Diablo*, do produkcji Square Soft, czy nowych gier Blizzarda widać, że technika posunęła się bardzo do przodu.
Diablo pracuje w rozdzielczości 640x480 i prawdę mówiąc wciąż prezentuje się przyzwoicie. Animacja postaci jest naprawdę dobra, choć szkoda że nie można dokładnie rozpoznać w co dana postać jest ubrana – bo np. każdy miecz wygląda tak samo, a niektóre zbroje po prostu się nie wyświetlają.
Ładnie wyglądają efekty czarów, a także efekty świetlne.
Dźwięki są dość oszczędne i prawdę mówiąc szybko się

nudzą. Szczególnie, że każdy potworek z danego gatunku ginie w taki sam sposób. No, ale nie można mieć wszystkiego.
Diablo byłoby całkiem niezłe... ale nie jako cRPG, bo w tym jest po prostu tragiczne. Natomiast... jako zręcznościówka w stylu Gauntlet, to Diablo faktycznie jest grą całkiem dobrą. I podobnie jak Gauntlet, najlepiej sprawdza się w trybie wielu graczy. Grając w pojedynkę naprawdę można usnąć z nudów.

Maciej Kaczyński

Podobne gry:
Diablo: Hellfire
Hexplore
Mageslayer

Powiązane materiały:
Poradnik do gry w tym numerze

PHANTASMAGORIA

Phantasmagoria nie jest trudną grą. Prawdę mówiąc jest jedną z prostszych gier przygodowych, w które kiedykolwiek grałem. Dlatego nie radzę korzystać z poniższego rozwiązania, w innym przypadku niż całkowite zacięcie się (osobom, które grają w gry przygodowe, raczej nie powinno się to zdarzyć).



Po obejrzeniu intra, rozpoczynasz w kuchni. Z szuflady zabierz pudełko zapałek. Wyjdź z kuchni do salonu/jadalni. Weź pogrzebacz i wróć do kuchni i idź do spiżarni. Zapal światło, odsuń dywanik i podważ pogrzebaczem klapę w podłodze. Zejdź na dół, zapal zapałkę i weź młotek.
Udaj się do hollu. Niedaleko kanapy leży gazeta. Pójdź schodami na pierwsze piętro.
Z sypialni zabierz karty tarota (leżą na szafce) i idź piętro wyżej. W sypialni zabierz pieniądze (są w szufladzie).
Wyjdź na zewnątrz domu i idź do samochodu.
W miasteczku pojedź do handlarza nieruchomościami. Porozmawiaj z nim, przejrzyj szafkę i weź klucz, który znajdziesz. Wróć do domu.
W hollu znajduje się korytarz, a za nimi zamknięte drzwi. Otwórz je znalezionym kluczem, i wejdź do gabinetu. Weź figurkę i przeczytaj gazetę oraz list. Teraz obejrzyj dokładnie figurkę (musisz nią trochę poobracać). Odkryjesz, że w istocie to nóż do otwierania listów.
Twoją uwagę skieruj teraz na kominek. Użyj noża na obluzowanej cegle i wejdź do środka nowoodkrytego pomieszczenia.
Obejrzyj księgę leżącą na ołtarzu i otwórz pudełko.



Udaj się do miasta i idź do domku, którego broni pies. Idź teraz do sklepu. Kup proszek. W głębi sklepu możesz wziąć darmowe kości. Przekup psa kością. Idź do sklepu z antykami i porozmawiaj ze sprzedawczynią. Przyjrzyj się krucyfiksom i wróć do domu. Udaj się do szopy (ktoś zostawił otwarte drzwi). Przeglądaj wszystkie przedmioty, aż zostaniesz wystraszona przez Dona. Daj mu proszek, który kupiłaś. Idź do pracowni Dona.



Idź do szopy, spotkasz tam Cyrusa. Wejdź po drabinie na górę. Weź widły i przeciągnij hak.
Hak przymocuj do matki Cyrusa i każ chłopakowi ciągnąć za linę. Dzięki temu uwolnisz nieboraczkę z opresji. Wejdź z powrotem na górę i obejrzyj dziurę. Przy pomocy młotka wyjmij gwóźdź.
Wróć do domu i idź na drugie piętro. Są tam drzwi, które do tej pory pozostawały zamknięte. Standardowym w grach przygodowych sposobem (gazeta pod drzwi i dziabnij gwoździem dziurkę od klucza) uzyskasz nowy klucz, którym otwórz zamknięte drzwi. Kolejne pomieszczenia stoją

otworem. Z szafki weź książkę i wyjrzyj przez okno. Jedź teraz do wioski, do Malcolma. Pokaż kobiecie książkę i wysłuchaj historii staruszka. Wróć do domu.



Odszukaj Cyrusa (powinien być za domem). Pójdź nad przepaść, gdzie Cyrus przewróci drzewo, a ty będziesz mogła pójść dalej. Nie przegap soczewki do teleskopu, która leży na ziemi. Wejdź do szklarni. Weź łopatkę, pooglądaj również donice. Wyjdź z pomieszczenia i idź dalej – dojdziesz do teleskopu. Jest zepsuty – brakuje soczewki. Na szczęście jedną znalazłaś po drodze (a to ci niespodzianka). Teraz obejrzyj okolicę przez teleskop – odkryjesz, że w domu jest jeszcze jedno ukryte pomieszczenie na strychu. Udaj się tam (dziurę w ścianie wybij młotkiem). Obejrzyj dokładnie pomieszczenie i weź broszkę.
Wróć do hollu.



Budzisz się w środku nocy (śpisz w ubraniu?). Idź do pomieszczenia, które ostatnio odkryłaś. Obejrzyj scenę w lustrze. Zejdź piętro niżej do pokoju z gramofonem. Obejrzyj kolejną scenę w lustrze. Idź na dół, gdzie spotkasz Cyrusa. Wyjdź na zewnątrz, ale nie idź za chłopakiem, tylko idź na tyły domów. Obejrzyj takie coś podobne do anteny i przyjrzyj się oczku wodnemu. Wejdź przez tylne drzwi do jadalni. Obejrzyj scenę w lustrze i idź do szopy. Po przedstawieniu idź do domu i wejdź na drugie piętro do dużego okrągłego pomieszczenia. Uruchom maszynerię. Snop światła padnie w jedno miejsce – przyjrzyj mu się. Otworzy się tajne przejście. Idź przed siebie. Powinnaś znaleźć parę tajnych przejść (sztuk 2), niedopałki papierosów. W końcu znajdziesz się w sali teatralnej. Wejdź po schodach do przebieralni. Obejrzyj plakat, lustro, i weź zdjęcie. Wyjdź przez drzwi.



Idź do sypialni na pierwszym piętrze. Obejrzyj scenę w lustrze. Idź do pokoju Zoltana. Zobaczysz, że brakuje pierścienia, a także papierosa. Zejdź do hollu, porozmawiaj z facetem od telefonów.
Idź do kaplicy i obejrzyj ściany. Odkryjesz nowe tajne przejście. Przejdź się nim.
Wyjdź na dwór i idź do szopy. Porozmawiaj z Harriet. Jedź do miasta.
Idź do sklepu. Wymień broszkę na krucyfiks i idź do Malcolma. Pokaż zdjęcie, które wzięłaś z przebieralni, żeby usłyszeć kolejną część historii.



Przed wielkim finałem idź do pomieszczenia, gdzie była kołyska i weź kawałek szkła. Teraz idź do przebieralni i weź bałwana.
Idź do pracowni Dona. Zaczyna się **POŚCIG**.
Teraz wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym, więc musisz się śpieszyć. Sypnij Donowi w twarz utrwalaczem i uciekaj (ale tylko na chwilę). Wróć do ciemni i weź księgę. Znajdziesz się na krześle. Kiedy Don będzie cię przywiązywał pokaż mu Bałwana i pociągnij za wajchę. Don zginie, ale ty jeszcze nie będziesz bezpieczna.
Ucieknij przez tajne przejście i staraj się dostać do kaplicy (dziurę przejdziesz dzięki rurom kanalizacyjnym). Zamknij drzwi. Połóż na ołtarzu księgę i weź talizman od Zoltana (a właściwie z tego, co po nim zostało) i połóż go na księdze. Wykorzystaj szkło do upuszczenia sobie krwi. Skrop nią talizman. Połóż jeszcze tylko krucyfiks na wierzch i odmów zaklęcie i uwolniłaś się od koszmaru (i gry zarazem :)).
Widzisz? To nie było takie trudne.

Maciej Kaczyński



I. Postacie

Diablo oferuje nam 3 różne klasy postaci – Wojownika, Łuczniczkę oraz Czarodzieja. Każda z postaci różni się początkowymi i maksymalnymi statystykami. Poniżej znajduje się tabela przedstawiająca te elementy. Maksymalne wartości są zapisane w nawiasie. Kolumna "**Za poziom**" przedstawia ile punktów życia i many dostajemy awansując na kolejny poziom, nawet nie podwyższając statystyk.

Klasa	Siła	Magia	Zręczność	Żywotność	Hit Points	Mana	Za poziom
Wojownik	30 (250)	10 (50)	20 (60)	25 (100)	70 (316)	10 (98)	+2 HP +1 Mana
Łuczniczka	20 (55)	15 (70)	30 (250)	20 (80)	45 (201)	22 (173)	+2 HP +1 Mana
Czarodziej	15 (45)	35 (255)	15 (85)	20 (80)	30 (138)	70 (596)	+2 Mana +1 HP

Wszystkie statystyki są ściśle sparametryzowane i przedstawiają się następująco:

Klasa	Maksymalne AC bez przedmiotów	Maksymalne To Hit% bez przedmiotów	Maksymalne AC ze statystyk	Maksymalne to Hit% ze statystyk	Maksymalne AC	Maksymalne To Hit %
Wojownik	12	80	45/57	162/192	349/401	392
Łuczniczka	50	175	83/95	257/287	385/425	487
Czarodziej	17	92	50/62	175/205	350/390	405

Parę wskazówek dla poszczególnych postaci:
Wojownik – przede wszystkim twoją zaletą jest duża siła i ilość punktów życia. Magia nie jest taka istotna, chyba że dla regenerowania punktów życia czy tworzenia portalu do miasta. Jeżeli zamierzasz korzystać ze swojej zdolności specjalnej pamiętaj, że reperując samemu przedmioty, psujesz ich statystyki. Dlatego, albo rób to w ostateczności, albo z takimi przedmiotami, które możesz poświęcić, bo masz coś lepszego w zanadrzu. Kompletując przedmioty koncentruj się na takich, które zwiększają szansę trafienia, bądź zwiększają ilość zadanych ran (dodatkowe obrażenia od ognia bardzo mile widziane). Bardzo przydatne są również przedmioty dające odporności, bo na magię Wojownik jest najbardziej podatny.

Łuczniczka- łuczniczka jest postacią środka, i powinieneś sprawiedliwie rozdzielać punkty pomiędzy wszystkim statystykami. Dzięki temu, nie tylko będziesz w stanie dobrze (celnie) walczyć, ale również wykorzystywać wysoko poziomowe czary. Łuki są niezłą bronią, choć nie są zbyt celne, bo strzały "latają" tylko pod pewnymi kątami. Dlatego warto mieć w plecaku jakiś miecz czy maczugę, w sytuacjach kiedy łuk nie będzie się zbyt dobrze sprawował.

Czarodziej – jesteś zaprzeczeniem Wojownika. Masz mało punktów życia, słabą celność, ale za to możesz poznać bardzo potężne czary, o których inni mogą tylko pomarzyć. Podobnie jak Wojownicy, uważaj przed używaniem swojej zdolności magicznej. Regenerując ilość pocisków w magicznej lasce, zmniejszasz jej pojemność. Dlatego zastanów się, czy nie warto wrócić na powierzchnię, żeby tam zregenerować ją do pełna. Swoje punkty, powinieneś rozprowadzać między Magią i Zręcznością, mniejszą uwagę poświęcając sile i Żywotności. Dzięki temu będziesz mógł używać zbroje, tarcze i broń. Zawsze miej ze sobą zapas napojów regenerujących Manę, bo czary są twoją najmocniejszą bronią. Z broni polecam albo jakąś potężną laskę, choć w pogotowiu miej jakiś miecz czy maczugę oraz tarczę.

II. Przedmioty

Nie oszukujmy się, ale Diablo polega głównie na zbieraniu przedmiotów, które albo wypadają z pokonanych potworów, albo znajdujemy w skrzyniach.

Zabijając zwykłego potwora mamy **30.3%** szansy, że dostaniemy złoto, **10.7%** że wypadnie z niego jakiś przedmiot, a **59%**, że nie wypadnie nic. Niektóre potwory nie zostawiają przedmiotów.

Unikatowe potwory (te, które mają nazwę i napis jest na żółto) zawsze wyrzucają po sobie przedmioty (książki, niebieskie i żółte przedmioty).

Skrzynie mogą mieć maksymalnie 3 przedmioty (każda ilość z równym prawdopodobieństwem), z tym, że najmniejsze skrzynki mogą mieć maksymalnie 1 przedmiot, średnie – 2, a jedynie duże skrzynie mogą zawierać 3 przedmioty.
Z prawdopodobieństwem 12.5% będzie to specjalny przedmiot, z prawdopodobieństwem **87.5%** – zwykły przedmiot. Zwykłe przedmioty dzielą się na złoto (**75%**) i przedmioty (**25%**).

Jedynie co drugi sarkofag nie jest pusty. Z prawdopodobieństwem **20%** jest wewnątrz szkielet, z **22%** - złoto, a przedmiot z prawdopodobieństwem **7.5%**

Przedmioty mogą również wypadać z beczek, które stoją pod ziemią. Około **1/5** beczek wybucha, przy uderzeniu. Reszta może zawierać przedmioty. Prawdopodobieństwo co jest wewnątrz przedstawia się następująco:
Nic: **60%**
Szkielet: **20%**
Specjalny przedmiot: **6.7%**
Inny przedmiot: **3.3%**

Poniżej znajduje się spis przedmiotów, które znajdziemy w grze.

a. Miecze

Broń	Obrażenia	Wymagania	Wytrzymałość	Jednoręczna?
Bastard Sword	6-15	50 str	60	Tak
Blade	2-8	25 str 30 dex	25	Tak
Broad Sword	4-12	40 str	50	Tak
Claymore	1-12	35 str	36	Tak
Dagger	1-4	none	15	Tak
Falchion	4-8	30 str	20	Tak
Great Sword	10-20	75 str	100	Nie
Long Sword	2-10	30 str 30 dex	40	Tak
Sabre	1-6	17 str	25	Tak
Scimitar	3-7	23 str 23 dex	28	Tak
Short Sword	2-6	18 str	20	Tak
Two-Handed Sword	8-16	65 str	75	Nie

b. Topory

Broń	Obrażenia	Wymagania	Wytrzymałość
Axe	4-12	22 str	32
Battle Axe	10-25	65 str	60
Broad Axe	8-20	50 str	50
Great Axe	12-30	80 str	75
Large Axe	6-16	30 str	40
Small Axe	2-10	none	20

c. Łuki

Broń	Obrażenia	Wymagania	Wytrzymałość
Bow	2-5	25 str 30 dex	40
Composite Bow	3-6	25 str 40 dex	45
Hunters Bow	2-5	20 str 30 dex	40
Long Battle Bow	1-10	30 str 60 dex	50
Long Bow	1-6	25 str 30 dex	35
Long War Bow	1-16	45 str 65 dex	60
Short Battle Bow	3-7	30 str 50 dex	45
Short Bow	1-4	20 str 20 dex	20
Short War Bow	4-8	35 str 70 dex	55

d. Maczugi

Broń	Obrażenia	Wymagania	Wytrzymałość
Club	1-6	none	20
Flail	2-12	30 str	36
Mace	1-8	16 str	32
Maul	6-20	55 str	50
Morning Star	1-10	23 str	35
Spiked Club	3-6	18 str	20
War Hammer	5-9	40 str	50

e. Laski

Broń	Obrażenia	Wymagania	Wytrzymałość
Composite Staff	5-10	none	45
Long Staff	4-8	none	35
Quarter Staff	6-12	20 str	55
Short Staff	2-4	none	25
War Staff	8-16	30 str	75

f. Zbroje

Nazwa	Wymagania	Wytrzymałość	Armor Class
Breast Plate	40 str	80	20-24
Cape	none	10	1-5
Chain Mail	30 str	55	18-22
Cloak	none	15	3-7
Field Plate	65 str	80	40-45
Full Plate Mail	90 str	90	60-75
Gothic Plate	80 str	100	50-60
Hard Leather	none	40	11-14
Leather Armor	none	35	10-13
Plate Mail	60 str	75	42-50
Quilted Armor	none	25	7-10
Rags	none	6	2-6
Ring Mail	25 str	50	17-20
Robe	none	9	4-7
Scale Mail	35 str	60	23-28
Splint Mail	40 str	65	31-35
Studded Leather	20 str	45	15-17

g. Tarcze

Nazwa	Wymagania	Wytrzymałość	Armor Class
Buckler	none	10	1-5
Gothic Shield	60 str	80	14-18
Kite Shield	50 str	40	8-15
Large Shield	40 str	32	5-10
Small Shield	40 str	20	3-8
Tower Shield	60 str	50	12-20

h. Hełmy

Nazwa	Wymagania	Wytrzymałość	Armor Class
Cap	none	10	1-3
Crown	none	40	8-12
Full Helm	35 str	35	6-8
Great Helm	50 str	60	10-15
Helm	25 str	30	4-6
Skull Cap	none	15	2-4

i. Unikaty

Unikaty są najpotężniejszymi przedmiotami, które spotkamy w grze. Jak sama nazwa wskazuje są unikalne, więc w jednej grze nie znajdziesz dwóch identycznych przedmiotów. Niektóre z przedmiotów uzyskasz dzięki wypełnianiu odpowiednich zadań (w tabelce przedstawiono, nazwę zadania, za które otrzymujesz dany przedmiot), choć większość musisz samemu znaleźć. Nie spodziewaj się jednak zalewu potężnych przedmiotów, unikaty to nagroda na którą trzeba naprawdę zasłużyć.

Nazwa unikatu	Rodzaj	Właściwości	Nazwa questu
Aguinara's Hatchet	Topór	Damage: 2-10, Spells Are Increased 1 Level, +10 To Magic, Resist Magic: 75% MAX	
Baranar's Star	Maczuga	Damage: 1-10, Chance To Hit: +12%, +80% Damage, Quick Attack, +4 To Vitality, -4 To Dexterity, Altered Durability	
Black Razor	Miecz	Damage: 1-4, +150% Damage, +2 To Vitality, Altered Durability	
Blackoak Bow	Łuk	Damage: 1-6, +10 To Dexterity, -10 To Vitality, +50% Damage, -10% Light Radius	
Blackoak Shield	Tarcza	Armor Class: 18, +10 To Dexterity, -10 To Vitality, -10% Light Radius, High Durability	
Bow of the Dead	Łuk	Damage: 3-6, Chance To Hit: +10% +4 To Dexterity, -3 To Vitality -20% Light Radius, Altered Durability	
Butcher's Cleaver	Topór	Damage: 4-24, +10 To Strength, Unusual Item Damage, Altered Durability	Butcher
Civerb's Cudgel	Maczuga	Damage: 1-8, +200% Damage vs. Demon, -5 To Dexterity, -2 To Magic	
Construction Ring	Pierścień	Resist All: 75% Max; Constantly Lose Hit Points	
Demonspike Coat	Zbroja	Armor Class: 100, -6 Damage From Enemies,+10 To Strength, Indestructible, Resist Fire: +50%, Required: 90 Strength	
Doombringer	Miecz	Damage: 6-15, Chance To Hit: +25%, +250% Damage, -5 To All Attributes, Hit Points: -25, -20% Light Radius	
Dragon's Breath	Tarcza	Armor Class: 20, Resist Fire: +25%, +5 To Strength, -5 To Magic, Idestructible, Required: 50 Strength	
Dreamflance	Maczuga	Damage: 1-8, +30 To Magic, Mana: +50, Resist Magic: +50%, +20% Light Radius, Spells Are Increased 1 Level	
Eaglehorn	Łuk	Damage: 1-10, +20 To Dexterity, Chance To Hit: +50%, +100% Damage, Indestructible	
Empyrean Band	Pierścień	+2 To All Attributes, +20% Light Radius, Fast Hit Recovery, Absorbs Half Of Trap Damage	The Magic Rock

Executioner's Edge	Miecz	Damage: 4-8, +150% Damage, Hit Points: -10, -10% Light Radius, High Durability	
Falcon's Talon	Miecz	Damage: 3-7, Fastest Attack, Chance To Hit: +20%, -33% Damage, +10% To Dexterity	
Flamedart	Łuk	Damage: 2-5, Fire Arrows Damage: 1-6, Chance To Hit: +20%, Resist Fire: +40%	
Fleshstinger	Łuk	Damage: 1-6, +15 To Dexterity, Chance To Hit: +40%, +80% Damage, High Durability	
Fool's Crest	Hełm	Armor Class: 4, -4 To All Attributes, Hit Points: +100, +3 Damage From Enemies, Attacker Takes 1-3 Damage	
Gleamsong	Laska	Damage: 2-4, Mana: +25, -3 To Strength, -3 To Vitality, 76 Phasing Charges	
Gnarled root (1)	Maczuga	Damage: 3-6, Chance To Hit: +20%, +300% Damage, +10 To Dexterity, +5 To Magic, Resist All: +10%, Armor Class: -10	
Gnarled root (2)	Maczuga	Damage: 1-6, Chance To Hit: +20%, +300% Damage, +10 To Dexterity, +5 To Magic, Resist All: +10%, Armor Class: -10	
Gotterdmarebung	Hełm	Armor Class: 60, +20 To All Attributes, -4 Damage From Enemies, All Resistance Equals 0, -40% Light Radius, Required: 50 Strength	
Grandfather	Miecz	Damage: 10-20, One Handed Sword, +5 To All Attributes, Chance To Hit: +20%, +70% Damage, Hit Points: +20, Required: 75 Strength	
Griswold's Edge	Miecz	Damage: 4-12, Fire Hit Damage: 1-10, Chance To Hit: +25%, Fast Attack, Knocks Target Back, Mana: +20, Hit Points: -20, Required: 40 Strength	Anvil of Fury
Gryphon's Claw	Miecz	Damage: 4-8, +100% Damage, -2 To Magic, -5 To Dexterity	
Hammer of Jholm	Maczuga	Damage: 6-20, +4% Damage, Idestructible, +3 To Strength, Chance To Hit: +15%	
Harlequin's Crest	Hełm	Armor Class: -3, -1 Damage From Enemies, +2 To All Attributes, Hit Points: +7, Mana: +7	Ogden's Sign
Hellslayer	Topór	Damage: 10-25, +8 To Strength, +8 To Vitality, +100% Damage, Hit Points: +25, Mana: -25	
Holy Defender	Tarcza	Armor Class: 15, -2 Damage From Enemies, Resist Fire: +20%, High Duarability, Fast Block, Required: 40 Strength	
Ice Shank	Miecz	Damage: 2-10, Resist Fire: + 40%, Altered Durability, +5 To Strength	
Immolator	Laska	Damage: 4-8, Resist Fire: +20%, Fire Hit Damage: 4, Mana: +10, -5 To Vitality	
Inferno	Miecz	Damage: 2-10, Fire Hit Damage: 2-12, Mana: +20, +30% Light Radius, Resist Fire: 75% MAX	
Leather of Aut	Zbroja	Armor Class: 15, +5 To Strength, -5 To Magic, +5 To Dexterity, Indestructible	
Lightsabre	Miecz	Damage: 1-8, +20% Light Radius, Lightning Hit Damage: 1-10, Chance To Hit: +20%, Resist Lightning: +50%	
Messerschmidt's Reaver	Topór	Damage: 12-30, +200% Damage, Adds 15 Points To Damage, +5 To All Attributes, Hit Points: -50, Fire Hit Damage: 2-12, Required: 80 Strength	
Mind Cry	Laska	Damage: 6-12, +15 To Magic, 69 Guardian Charges, Resist All: +15%, Spells Are Increased 1 Level	
Naj's Light Plate	Zbroja	Armor Class: 43, No Strength Requirement, +5 To Magic, Mana: +20, Resist All: +20%, Spells Are Increased 1 Level	
Naj's Puzzler	Laska	Damage: 4-8, +20 To Magic, +10 To Dexterity, Resist All: +20%, 57 Teleport Charges, Hit Points: -25	
Nightscape	Zbroja	Armor Class: 15, Faster Hit Recovery, -40% Light Radius, +3 To Dexterity, Resist All: +20%	
Optic Amulet	Pierścień	+20% Light Radius, Resist Lightning: +20%, -1 Damage From Enemies, +5 To Magic	Halls of the Blind

Overlord's Helm	Hełm	Armor Class: 6, +20 To Strength, +15 To Dexterity, +5 To Vitality, -20 To Magic, Altered Durability	
Ring of Engagement	Pierścień	-1 Damage From Enemies, Attacker Takes 1-3 Damage, Armor Class: 5, Damage Target's Armor	
Ring of Truth	Pierścień	Hit Points:+10, -1 Damage From Enemies, Resist All:+10%	Poisoned Water Supply
Rod of Onan	Laska	Damage: 8-16, 50 Golem Charges, +100 % Damage, +5 To All Attributes	
Royal Circlet	Hełm	Armor Class: 40, +10 To All Attributes, Mana: +40, +10% Light Radius	
Scavenger Carapace	Zbroja	Armor Class: -9, -15 Damage From Enemies, +5 To Dexterity, Resist Lightning: +40%, Required: 40 Strength	
Schaefer's Hammer	Maczuga	Damage: 5-9, -100% Damage, Lightning Hit Damage: 1-50, Hit Points: +50, Chance To Hit: +30%, Resist Lightning: 75% MAX, +10% Light Radius	
Shadowhawk	Miecz	Damage: 4-12, -20% Light Radius, Hit Steals 5% Life, Chance To Hit: +15%, Resist All: +5%, Required: 40 Strength	
Sparkling Mail	Zbroja	Armor Class: 30, Lightning Hit Damage: 1-10	
Split Skull Shield	Tarcza	Armor Class: 10, Hit Points: +10, +2 To Strength, -10% Light Radius, Altered Durability	
Stonecleaver	Topór	Damage: 8-20, Hit Points: +30, Chance To Hit: +20%, +50 % Damage, Resist Lightning: +40%, Required: 50 Strength	
Storm spire	Laska	Damage: 8-16, Resist Lightning: +50%, Lightning Hit Damage: 2-8, +10 To Strength, -10 To Magic	
Stormshield	Tarcza	Armor Class: 40, +4 Damage From Enemies, +10 To Strength, Indestructible, Fast Block, Required: 60 Strength	
The Bonesaw	Miecz	Damage: 1-12, Adds 10 Points To Damage, +10 To Strength, -5 To Magic, -5 To Dexterity, Hit Points: +10, Mana: -10	
The Celestial Axe	Topór	Damage: 10-25, No Strength Requirement, Chance To Hit: +15%, Hit Points: +15, -15 To Strength	
The Celestial Star	Maczuga	Damage: 2-12, No Strength Requirement, +20% Light Radius, Adds 10 Points To Damage, Armor Class: -8	
The Cranium Basher	Maczuga	Damage: 6-20, Adds 20 Points To Damage, +15 To Strength, Indestructible, Mana: -150, Resist All: +5%, Required: 55 Strength	
The Crown of Undead	Hełm	Armor Class: 8, Life Stealing	The Curse of King Leoric
The Defender	Miecz	Damage: 1-8, Armor Class: 5, +5 To Vitality, Chance To Hit: -5%	
The Gladiator's Bane	Zbroja	Armor Class: 25, -2 Damage From Enemies, High Durability, -3 To All Attributes	
The Grizzly	Miecz	Damage: 8-16, +20 To Strength, -5 To Vitality, +200% To Damage, Knocks Target Back, High Durability, Required: 65 Strength	
The Needler	Łuk	Damage: 1-3, Chance To Hit: +50%, Unusual Item Damage, Fast Atack	
The Protector	Laska	Damage: 2-4, +5 To Vitality, -5 Damage From Enemies, Armor Class: 40, 86 Healing Charges, Attacker Takes 1-3 Damage	
The Rainbow Coat	Zbroja	Armor Class: 10, +1 To All Attributes, Resist All: +10%, Hit Points: +10, High Durability	
The Rift Bow	Łuk	Damage: 1-4, Random Speed Arrows, Adds 2 Points To Damage, -3 To Dexterity	
Thinking Cap	Hełm	Armor Class: 4, Mana: +30, Spells Are Increased 2 Levels, Resist All: +20%, Altered Durability	
Thundercall	Laska	Damage: 5-10, Chance To Hit: +35%, Lightning Hit Damage: 1-10, 76 Lightning Charges, Resist Lightning: +30%, +20% Light Radius	

Torn Flesh of Souls	Zbroja	Armor Class: 8, +10 To Vitality, -1 Damage From Enemies, Indestructible	
Veil of Steel	Hełm	Armor Class: 18, Resist All: +50%, -20% Light Radius, +60% To Armor, Mana: -30, +15 To Strength, +15 To Vitality	Lachdanan
Wicked Axe	Topór	Damage: 6-16, Chance To Hit: +30%, +10 To Dexterity, -10 To Vitality, -3 Damage From Enemies, Indestructible	
Windforce	Łuk	Damage: 1-14, ,+5 To Strength, +200% Damage, Knocks Target Back, Required: 45 Strength, 80 Dexterity	
Wisdom's Wrap	Zbroja	Armor Class: 15, +5 To Magic, Mana: +10, Resist Lightning: +25%, -1 Damage From Enemies	
Wizardspike	Miecz	Damage: 2-4, +15 To Magic, Mana: +35, Chance To Hit: +25%, Resist All: +15%	
Storm spire	Laska	Damage: 8-16, Resist Lightning: +50%, Lightning Hit Damage: 2-8, +10 To Strength, -10 To Magic	
Stormshield	Tarcza	Armor Class: 40, +4 Damage From Enemies, +10 To Strength, Indestructible, Fast Block, Required: 60 Strength	

III. Czary

Nazwa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Firebolt	15	18	21	25	30	36	43	51	61	73	87	104	124	148	177
Charged Bolt	25	30	36	43	51	61	73	87	104	124	148	177	212	255	255
Holy Bolt	20	24	28	33	39	46	55	66	79	94	112	134	160	192	255
Healing	17	20	24	28	33	39	46	55	66	79	94	112	134	160	192
Heal Other	17	20	24	28	33	39	46	55	66	79	94	112	134	160	192
Inferno	20	24	28	33	39	46	55	66	79	94	112	134	160	192	255
Firewall	27	32	38	45	54	64	76	96	109	130	156	187	255	255	255
Telekinesis	33	39	46	55	66	79	94	112	134	160	192	255	255	255	255
Lightning	20	24	28	33	39	46	55	66	79	94	112	134	160	192	255
Town Portal	20	24	28	33	39	46	55	66	79	94	112	134	160	192	255
Flash	33	39	46	55	66	79	94	112	134	160	192	255	255	255	255
Stone Curse	51	61	73	87	104	124	148	177	212	255	255	255	255	255	255
Phasing	39	46	55	66	79	94	112	134	160	192	255	255	255	255	255
Mana Shield	25	30	36	43	51	61	73	87	104	124	148	177	212	255	255
Elemental	68	81	97	116	139	166	199	255	255	255	255	255	255	255	255
Fireball	48	57	68	81	97	116	139	166	199	255	255	255	255	255	255
Flame Wave	54	64	76	96	109	130	156	187	255	255	255	255	255	255	255
Chain Lightning	54	64	76	96	109	130	156	187	255	255	255	255	255	255	255
Guardian	61	73	87	104	124	148	177	212	255	255	255	255	255	255	255
Golem	81	97	116	139	166	199	255	255	255	255	255	255	255	255	255
Teleport	105	126	151	181	217	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
Bone Spirit	34	40	48	57	68	81	97	116	139	166	199	255	255	255	255
Blood Star	70	84	100	120	144	172	206	255	255	255	255	255	255	255	255

Na żółty kolor zaznaczono te poziomy czarów, które nie są dostępne dla innych klas niż Czarodziej.

IV. Kapliczki i fontanny

Kapliczki można spotkać jedynie na 4 pierwszych poziomach podziemi.

Nazwa	Efekt
Abandoned	Dexterity +2
Creepy	Strength +2
Cryptic	uzupełnia punkty Mana i rzuca czar Nova
Divine	Napełnia Mana i HP, oraz 2 napoje Full Rejuvenation, albo 1 Full Mana i 1 Full Healing.
Eerie	Magic +2, zmniejsza maksymalną ilość Mana
Eldritch	Wszystkie napoje stają się Potion of Rejuvenation.

Enchanted	Losowo wybrany czar zmniejsza swój poziom, a reszta zwiększa +1
Fascinating	Firebolt rośnie o 2 poziomy, maleje maksymalna ilość Mana o 10 %
Glimmering	Identyfikuje wszystkie przedmioty w plecaku
Gloomy (tylko SP)	Dodaje +2 do Armor Class tarczom, hełmom, i zbroi. Odejmuje 1 punkt od obrażeń broni.
Hidden	Jeden przedmiot traci 10 punktów wytrzymałości, a w zamian inne zyskują po 10 punktów.
Holy	Rzuca czar Phasing
Abandoned	Dexterity +2
Creepy	Strenght +2
Magical	Rzuca Mana Shield
Mysterious	Losowy atrybut zyskuje +5, pozostałe tracą po jednym punkcie
Mystic	Całe złoto, poza jedną sztuką zamieniane są na punkty życia
Ornate	Czar Holy Bolt +2, maksymalna ilość Mana –10%
Quiet	Vitality +2
Religious	Reperuje przedmioty
Sacred	Czar Charged Bolt +2, maksymalna ilość Mana –10%
Secluded	Poznajesz całą mapę obecnego poziomu.
Spiritual	W każdym wolnym miejscu plecaka, pojawiają się kupki złota.
Spooky (tylko MP)	Uzupełnia Mana i punkty życia pozostałych graczom.
Stone	Ładują się wszystkie laski.
Supernatural	Poziom wyżej odradzają się potwory i skrzynki/sarkofagi
Tainted (tylko MP)	Jeden atrybut zyskuje +1 punkt, reszta –1, dla pozostałych graczy.
Thaurmaturgic(tylko SP)	Wszystkie sarkofagi i skrzynie są ponownie zamknięte.
Weird (tylko SP)	+1 do obrażeń zadawanych przez bronie
Blood Fountain	Za każde kliknięcie dostaniesz 1 HP.
Fountain of Tears	+1 do losowego atrybutu, -1 do innego
Murky Pool	Rzucza czar Infravision
Purifying Spring	Za każde kliknięcie 1 punkt Mana
Cauldron	Losowy efekt jednej z kapliczek
Goat Shrine	Losowy efekt jednej z kapliczek

V. Prefiksy i sufiksy

Jak wspomniałem w recenzji, niektóre przedmioty (ich nazwa jest w kolorze niebieskim) mogą posiadać specyficzne właściwości. Właściwości są definiowane przez prefiksy i sufiksy. Nazwa takich przedmiotów wygląda następująco: Prefiks <przedmiot> of <sufiks>. Niektóre prefiksy czy sufiksy mogą występować jedynie w niektórych przedmiotach, np. Angel's odnosi się wyłącznie do magicznych lasek, a Sharp z oczywistych względów nie pojawi się np. na zbrojach.
Prefiksy i sufiksy nie zawsze mogą występować we wszystkich kombinacjach. Blizzard nie pozwolił na generowanie zbyt potężnych przedmiotów.

Słowo	Efekt
AMBER	+17%- 18% resist all
ANGEL'S	all spells are raised one level
ARCH-ANGEL'S	all spells are raised two levels
AWESOME	+133%-150% armor
AZURE	+24%-25% resist lightning
BENT	-45%-60% damage
BLESSED	+91%-105% armor
BLUE	+10%-18% resist lightning
BOUNTIFUL	charges are tripled
BRASS	-1 to -4 to hit
BRONZE	+1-5 to hit
BRUTAL	+81%-90% damage
BURGUNDY	+31%-40% resist fire
CHAMPIONS	+126%- 150% damage and +51 to 75 to hit
CLUMSY	-45%-65% damage and -1 to -5 to hit.
COBALT	+41%-50% resist lightning
CRIMSON	+21%-40% resist fire
CRYSTAL	+41%-50% resist magic
DEADLY	+38%-45% damage
DIAMOND	+51%- 60% resist magic

DRAGON'S	+51-60 mana
DRAKE'S	+41-50 mana
DULL	-20%-40% damage and -4 to -5 to hit
EMERALD	+41-50% resist all
FINE	+20-30% armor
FLAMING	Fire Damage +1-10
FROG'S	-1 to -10 mana
GARNET	+41-50% resist fire
GLORIOUS	+71-90% armor
GODLY	+171-200% armor
GOLD	+25-27 to hit
GRAND	+41-55% armor
HEAVY	+51-65% damage
HOLY	+151-170% armor
HYDRA'S	+81-100 mana
HYENA'S	-11 to -25 mana
IRON	+6-8 to hit
IVORY	+31-40% resist magic
JADE	+21-30% resist all
JAGGED	+20-35% damage
KING'S	+151-175% damage and +76-100 to hit
KNIGHTS	+100-105% damage and +31-40 to hit
LAPIS	+31-40% resist lightning
LIGHTNING	Lightning Damage +2-20
LORD'S	+81-95% damage and +21-30 to hit
MASSIVE	+96-110% damage
MASTER'S	+105-115% damage and +41-50 to hit
MERCILESS	+151-175% damage
METEORIC	+61-80 to hit
MITHRIL	+41-60 to hit
OBSIDIAN	+35-37% resist all
PEARL	+21-30% resist magic
PLATINUM	+31-40 to hit
PLENTIFUL	charges doubled
RAVEN'S	+10-15 mana
RED	+15% resist fire
RUBY	+51-60% resist fire
RUSTED	-25-50% armor
RUTHLESS	+126-150% damage
SAINTLY	+111-130% armor
SAPPHIRE	+51-60% resist lightning
SAVAGE	+111-114% damage
SERPENT'S	+30-35 mana
SHARP	+20-35% damage and +1-5 to hit.
SILVER	+16-20 to hit
SNAKE'S	+21-30 mana
SOLDIER'S	+66-80% damage and +16-20 to hit
SPIDER'S	+10-15 mana
STEEL	+11-15 to hit
STRANGE	+101-150 to hit
STRONG	+31-35% armor
STURDY	+20-30% armor
TIN	-6 to -10 to hit
TOPAZ	+10-15% resist all
USELESS	-80% damage
VALIANT	+56-70% armor
WYRM'S	+61-80 mana
ABSORPTION	-3 hit points per enemy hit
ACCURACY	+13 dex

ATROPHY	-1 to -5 dex
BALANCE	faster hit recovery
BASHING	damages the target's armor 8 to 24 ac per turn
BLOCKING	Fast Block
BLOOD	adds 5% of damage done to hp
BRILLIANCE	+11-15 magic
BRITTLENESS	-26-75% durability
BURNING	additional fire arrow attack that does 1 to 16 fire damage
CARNAGE	+14-16 damage
CORRUPTION	lose all of your mana
CRAFTMANSHIP	+52-100% durability
DEFLECTION	-4 damage per enemy attack
DEXTERITY	+1-6 dex
FIRE	additional fire arrow attack that does 1 to 6 fire damage
FLAME	additional fire arrow attack that does 1 to 3 fire damage
FRAGILITY	durability = 1
GORE	+10-12 damage
HARMONY	fastest hit recovery
HASTE	fastest attack
HEALTH	-1 damage per enemy attack
LIFE	-4 damage per enemy attack
LIGHT	+2 squares light
LIGHTNING	additional lightning arrow attack that does 1 to 10 lightning damage
MAGIC	+1-5 magic
MANY	high durability (bows)
MIGHT	+6-10 str
OSMOSIS	-6 damage per enemy attack
PAIN	+4 damage per enemy attack
PARALYSIS	-6 to -10 dex
PERFECTION	+21-30 dex
PIERCING	each attack takes 2 to 6 ac from the target
PLENTY	high durability (for bows)
POWER	+11-15 str
PRECISION	+16-20 dex
PROTECTION	-2 damage per enemy attack
PUNCTURING	takes 4 to 12 ac away from target per attack
QUALITY	+1-2 damage
RADIANCE	+4 squares of light
READINESS	faster attack
SHOCK	additional lightning arrow attack that does 1 to 6 lightning damage
SKILL	+6-10 dex
SLAUGHTER	+17-20 damage
SLAYING	+17-20 damage
SORCERY	+16-20 magic
SPEED	faster attack
SPIKES	1 to 10 damage to the attacker; every attack
STABILITY	faster hit recovery
STRENGTH	+1-5 str
STRUCTURE	High durability
STURDINESS	+26-50% durability
SWIFTNESS	fast attack
TEARS	+1 damage per enemy attack
THE AGES	indestructible
THE BAT	adds 3% damage to your mana
THE BEAR	knocks target back a square
THE CRUSADERS	50% of the previous attack's damage is added to the next one
THE DARK	-4 squares of light
THE EAGLE	+21-30 hp
THE FOOL	-7 magic

THE FOX	+10-15 hp
THE GIANTS	+16-18 strength
THE HEAVENS	+12-15 to all stats
THE JACKAL	-1 to -10 hp
THE JAGUAR	+18-20 hp
THE LEECH	3% of damage done to life
THE LION	+55 hp
THE MAIMING	+3 - 5 do Damage
THE MAMMOTH	+61-80 hp
THE MIND	+6-10 magic
THE MOON	+4-7 all stats
THE NIGHT	-2 squares light
THE PIT	-1 to -5 all stats
THE SKY	+1-3 all stats
THE STARS	+8-11 all stats
THE THIEF	half damage from traps
THE TIGER	+45-50 hp
THE TITAN	+21-30 str
THE VAMPIRE	5% of damage of every attack added to mana
THE VULTURE	-11 to -25 hp
THE WHALE	+81-100 hp
THE WOLF	+30-40 hp
THE ZODIAC	+16-20 all stats
THORNS	1 to 6 damage to the attacker; every attack
THUNDER	additional lightning arrow attack that does 1 to 20 lightning damage
TROUBLE	-6 to -10 all stats
VIGOR	+16-20 vit
VILENESS	target does not heal
VIM	+11 - 15 do Żywotniści
VITALITY	+1-5 vit
WEAKNESS	-1 to -5 str
WIZARDY	+21-30 magic
ZEST	+6-10 vit

VI. Questy

Zadania są istotą każdej porządnej gry cRPG. Co prawda....., ale zadania do wykonania ma. Jest ich w sumie 16, choć nie spodziewajcie się, że dostaniecie do wykonania wszystkie. Niestety jest to zupełnie losowe.
Są dwa rodzaje inicjowania questów – dostajesz je od osób w mieście, bądź czytając odpowiednie księgi.

Nazwa	Zleca	Opis	Nagroda	Uwagi
The Butcher	Wounded townsman	Dawno temu arcybiskup Lazarus wpędził ludzi z miasteczka w pułapkę, oddając ich demonowi Butcherowi. Musisz ich pomścić. Butchera znajdziesz na drugim poziomie podziemi.	The Butcher's Cleaver (Single player). Losowy przedmiot magiczny (Multiplayer)	Quest jest gwarantowany w grze multiplayer
Poisoned water supply	Pepin	Miejscowy uzdrawiacz prosi cię o wyjaśnienie zagadki zatrutej wody w studni. Na drugim poziomie podziemi znajdziesz wejście (To a Dark Passage) prowadzące do mini-poziomu.	Ring of Truth (unikat)	Quest występuje tylko w single player
Course of King Leoric	Ogden	King Leoric szukał w miasteczku zaginionego syna. Niestety został zabity, i powrócił do życia na czele armii szkieletów. Wejście do poziomu znajdziesz na 3 poziomie podziemi.	The Undead Crown (Single Player)	W trybie multiplayer, Król Leoric "urzęduje" na 3 poziomie podziemi.

Charbad the Weak	Charbad the Weak	Charbard prosi cię, żebyś go nie zabijał, to da ci pewien magiczny przedmiot. Musisz 3 razy wejść na niższy/wyższy poziom i wrócić do niego, żeby zakończyć quest zabijając.	2 magiczne przedmioty	Tylko w trybie Single Player
Ogden's Sign	Ogden	Właściciel oberży – Ogden pożalił się, że jakieś demony odebrały mu szyld. Na 5 poziomie znajdziesz potwora – Snotspilla, który obiecuje cię przepuścić jeżeli odzyskasz dla niego szyld. Odnajdź kryjówkę Ovelrordów, ale zamiast oddawać szyld Snotspillowi, oddaj go Ogdenowi.	Harlequin's Crest	Tylko w trybie Single Player
The Magic Roc	Griswold	Kowal opowie ci o karawanie, która przewoziła kamień, który spadł z nieba i poprosi cię o jego odszukanie. Znajdziesz go na poziomie 5 podziemi.	Empyrean Band	Tylko w trybie Single Player
Valor	Book of Blood	W tajemnym miejscu znajduje się ukryta zbroja, tytułowy Valor. Aby ją otrzymać, musisz pokonać kilka potworów, a także kłaść kamienie na podesty	Akraine's Valour	Tylko w trybie Single Player
The Chamber of Bone	Mythical Book	Po przeczytaniu księgi, pojawią się schody do tajnego poziomu. Tam musisz przeczytać Ancient Tome.	+1 poziom do Guardian	Tylko w trybie Single Player (gwarantowany)
Halls of the Blind	Book of the Blind	Po przeczytaniu księgi uzyskujesz dostęp do kolejnego mini-poziomu, gdzie musisz wszystkich pozabijać.	Optic Amulet	Tylko w trybie Single Player
Zhar the Mad	Zhar the Mad	Zhar jest szalonym magiem. Kiedy z nim porozmawiasz, każe ci znikać, ale da jednocześnie księgę. Kiedy spróbujesz obejrzeć jego biblioteczkę, zaatakuje cię. Po pokonaniu go, quest zostaje wykonany	Księga; specjalny przedmiot	Tylko w trybie Single Player
Black Mashroom	Adria po przeczytaniu Fungal Tome	Adria poprosi cię o przyniesienie pewnych pieczarek (znajdziesz je na 9 poziomie podziemi). Kiedy je oddasz Adri, ta powie że Pepin szykuje specjalną miksturę, ale potrzebuje mózgu demona. Wróć do podziemi, zabij jakiegoś potwora i wróć do Pepina z mózgiem. Dostaniesz eliksir, który odnieś Adrii. Niestety (a może na szczęście), nie potrzebuje już go, więc możesz go sobie zatrzymać.	Spectral Elixir	Tylko w trybie Single Player
Anvil of Fury	Griswold	Griswold poprosi cię o odnalezienie pewnego tajemniczego kowadła, a w zamian wykuje ci broń. Kowadło znajdziesz na 10 poziomie podziemi	Griswold's Edge (unikat)	Tylko tryb Single Player
Warlord of Blood	Steel Tome	Po przeczytaniu tej księgi zyskasz dostęp do nowego poziomu. Tradycyjnie zabij wszystkich przeciwników.	Dużo magicznych przedmiotów	Tylko w trybie Single Player
Lachdanan	Lachdanan	Lachdanan był rycerzem króla Leorica. Gdy ten umarł, rzucił klątwę na Lachdanana. Z klątwy może go uwolnić jedynie *Golden Elixir*, który znajdziesz na 15 poziomie podziemi.	Veil of Steel (unikat)	Tylko w trybie Single Player

Archbishop Lazarus	Cain po zobaczeniu Staff of Lazarus	Po rozmowie z Cainem i powrocie do 15 poziomu podziemi, znajdziesz portal (przy dużym pentagramie) do sekretnego poziomu, gdzie schował się Lazarus. Tam zabij wszystkie potwory. Gdy dotrzesz do Lazarusa, teleportuj się do Caina i z nim porozmawiaj. Później wróć na dół i zabij Lazarusa.	Przedmioty magiczne	Quest gwarantowany
The Dark One	Cain, po zabicuu Lazarusa	W pentagramie na 15 poziomie otwiera się przejście do niższego poziomu. Tam musisz pozabijać dużo potworów, a koniec końców, zmierzyć się z Diablo.	Filmik końcowy	To już koniec :(

VII. Przeciwnicy

Bez wątpienia wybijanie setek przeciwników jest istotą gry. Blizzard przygotował 18 "rodzin" potworów (plus Diablo). Kolejne kolumny w charakterystykach oznaczają: nazwę potwora, Ilość Hit Points w trybie Single Player, Ilość Hit Points w Multiplayer trudność Normal, Ilość Hit Points w Multiplayer trudność Nightmare, Ilość Hit Points w Multiplayer trudność Hell, Odporności, Niewrażliwość na, Dodatkowe cechy na poziomie Hell w trybie Multiplayer.

i) Szkielety

Na początku będziemy się głównie z nimi bić. Nie stanowią zbytniego zagrożenia (może z wyjątkiem Horror).

Nazwa	HP SP	HP Normal	HP Nightmare	HP Hell	Resist	Immune	Hell
Skeleton	1-2	2-4	7-13	11-19	-	Magic	-
Skeleton Captain	1-3	3-6	8-19	15-27	-	Magic	-
Skeleton Archer	1-2	2-4	7-13	11-19	-	Magic	-
Corpse Axe	2-3	4-7	13-22	19-31	-	Magic	-
Corpse Captain	6-10	12-20	37-61	51-83	-	Magic	-
Corpse Bow	4-8	8-16	25-49	35-67	-	Magic	-
Burning Dead	4-6	8-12	25-37	35-51	Fire	Magic	Immune to Fire
Burning Dead Captain	8-15	16-30	49-91	67-123	Fire	Magic	Immune to Fire
Burning Dead Archer	5-12	10-24	31-73	43-99	Fire	Magic	Immune to Fire
Horror	6-10	12-20	37-61	51-83	Lightning	Magic	-
Horror Captain	17-25	35-50	106-151	43-203	Lightning	Magic	-
Horror Archer	7-22	15-45	46-136	63-183	Lightning	Magic	-

ii) Zombi

Zombiaki są dosyć powolne, i raczej nie powinny sprawiać dużo problemów (chyba że zostaniesz otoczony). Szczególnie trzeba uważać na Black Death, gdyż ich uderzenie obniża maksymalną ilość Hit Points.

Nazwa	HP SP	HP Normal	HP Nightmare	HP Hell	Resist	Immune	Hell
Zombie	2-3	4-7	13-22	19-31	-	Magic	-
Ghoul	3-5	7-11	22-34	31-47	-	Magic	-
Rotting Carcass	7-12	15-25	46-76	63-103	-	Magic	Resist Fire
Black Death	12-30	25-60	76-121	103-243	-	Magic	Resist Lightning

iii) Scavenger

Scavengery to małe insektopodobne potworki. Potrafią się regenerować zjadając trupy.

Nazwa	HP SP	HP Normal	HP Nightmare	HP Hell	Resist	Immune	Hell
Scavenger	1-3	3-6	10-19	15-27	-	-	Resist Fire
Plague Eater	6-12	12-24	137-73	51-99	-	-	Resist Lightning
Shadow Beast	12-18	24-36	73-109	99-147	-	-	Resist Fire
Bone Gasher	14-20	28-40	85-121	115-163	Lightning	-	-

iv) fallen one

Małe popierdułki. Są bardzo strachliwe i często będziesz musiał za nimi gonić, żeby je dobić. Shadowcrow potrafi znikać. Ponieważ nie mają ani resistów, ani immue, to bardzo łatwo zabija je się czarami.

Nazwa	HP SP	HP Normal	HP Nightmare	HP Hell	Resist	Immune	Hell
Fallen One (miecz)	1-2	2-5	7-16	11-23	-	-	-
Fallen One (włóczia)	1-2	1-4	4-13	7-19	-	-	-
Carver (miecz)	2-4	5-9	16-28	23-39	-	-	-
Carver (włócznia)	2-4	4-8	13-25	19-35	-	-	-
Devil Kin (miecz)	8-12	16-24	49-73	67-99	-	-	-
Devil Kin (włócznia)	6-12	12-24	37-73	51-99	-	-	-
Dark One (miecz)	12-18	24-36	73-109	99-147	-	-	Resist Lightning
Dark One (włócznia)	10-18	20-36	61-109	83-147	-	-	Resist Lightning

v) fiend

Czyli latające pokraki. Są dość niebezpieczne w dużych grupach, szczególnie Familiary, które potrafią atakować piorunami. Ale łatwo pozbywa się je magią (*Chain Lightning* czy *Flame Wave* spełni tu swoje zadanie znakomicie.

Nazwa	HP SP	HP Normal	HP Nightmare	HP Hell	Resist	Immune	Hell
Fiend	1-3	3-6	10-19	15-27	-	-	-
Blink	6-14	12-28	37-85	51-115	-	-	-
Gloom	14-18	28-36	85-109	115-147	Magic	-	-
Familiar	10-17	20-35	61-106	83-143	Magic	Lightning	-

vi) hidden

Wszystkie potrafią się regenerować, a także pojawiać się i znikać. Często występują w dużych skupiskach, więc mogą cię otoczyć (przydaje się czar Phasing).

Nazwa	HP SP	HP Normal	HP Nightmare	HP Hell	Resist	Immune	Hell
Hidden	4-12	8-24	25-73	35-99	-	-	-
Stalker	15-22	30-45	91-136	123-183	-	-	-
Unseen	17-25	35-50	106-151	143-203	Magic	-	Immune Magic
Illusion Weaver	20-30	40-60	121-181	163-243	Magic, Fire	-	Immune Magic

vii) goat men

Podobnie jak Fallen, każdy rodzaj dzieli się na dwie grupy – łuczników i z maczugami. Łucznicy w małych grupach są niegroźni, ale przy większej ilości mogą zaleźć za skórę.
Należy uważać na unikatowe potwory, bo posiadają specjalne zdolności (szarżowanie), lub używają Blood Star, zamiast zwykłych strzał

Nazwa	HP SP	HP Normal	HP Nightmare	HP Hell	Resist	Immune	Hell
Flesh Clan	15-22	30-45	91-136	123-183	-	-	-
Flesh Clan Archer	10-17	20-35	61-106	83-143	-	-	-
Stone Clan	20-27	40-55	121-166	163-223	Magic	-	Immune Magic
Stone Clan Archer	15-20	30-40	91-121	123-163	Magic	-	Immune Magic
Fire Clan	25-32	50-65	151-196	203-263	Fire	-	Immune Fire
Fire Clan Archer	20-25	40-50	121-151	163-203	Fire	-	Immune Fire
Night Clan	27-35	55-70	166-211	223-283	Magic	-	Immune Magic
Night Clan Archer	25-32	50-65	151-196	203-263	Magic	-	Immune Magic

viii) acid beast

Małe denerwujące stwory. Potrafią pluć kwasem (przydatny jest Resist Magic (?)). Starać się unieszkodliwiać z daleka i raczej pojedynczo.

Nazwa	HP SP	HP Normal	HP Nightmare	HP Hell	Resist	Immune	Hell
Acid Beast	20-33	40-66	121-199	163-267	-	-	Immune Magic
Poison Spitter	30-42	60-85	181-256	243-343	-	-	Immune Magic
Pit Beast	40-55	80-110	241-331	323-443	Magic	-	R. Light., Immune Magic
Lava Maw	50-75	100-150	301-451	403-603	Magic	Fire	Immune Magic

ix) gargoryle

Gargulce są odporne na czary. Potrafią również regenerować się, zazwyczaj korzystają z tego gdy mają bardzo mało życia.

Nazwa	HP SP	HP Normal	HP Nightmare	HP Hell	Resist	Immune	Hell
Winged Demon	22-30	45-60	136-181	183-243	Fire	Magic	Immune Fire
Gargoyle	30-45	60-90	181-271	243-363	Lightning	Magic	Immune Lightning
Blood Claw	37-62	75-125	226-376	303-503	-	Magic, Fire	R. Lightning
Death Wing	42-75	90-150	271-451	363-603	-	Magic, Light	-

x) horned demon

Kolejne uperdliwe stworzenia, które są dość niebezpieczne. Przede wszystkim potrafią szarżować, co oznacza że dość szybko się poruszają. Po drugie, dwa ostatnie gatunki są odporne na magię.

Nazwa	HP SP	HP Normal	HP Nightmare	HP Hell	Resist	Immune	Hell
Horned Demon	20-40	40-80	121-241	163-323	-	-	R. Fire
Mud Runner	25-45	50-90	151-271	203-363	-	-	R. Fire
Frost Charger	30-50	60-100	181-301	243-403	Lightning	Magic	-
Obsidian Lord	35-55	70-110	211-331	283-443	Lightning	Magic	I. Light., Fire

xi) overlord

Niezbyt trudny przeciwnik dla dobrze uzbrojonego gracza. Choć na początku (np. Butcher) może sprawiać kłopoty. Baron Sludge potrafi znikać

Nazwa	HP SP	HP Normal	HP Nightmare	HP Hell	Resist	Immune	Hell
Overlord	30-40	60-80	181-241	243-323	-	-	R. Fire
Mud Man	50-62	100-125	301-376	403-503	-	-	Immune Lightning
Toad Demon	67-80	135-160	406-481	543-643	-	Magic	R. Lightning
Flayed One	80-100	160-200	481-601	643-803	Magic	Fire	Immune Magic

xii) magma demon

Wszystkie rzucają lawą, więc bez odporności na magię (ciekawe czemu nie na ogień) się nie obejdzie. Wszystkie, prócz Magma Demon, są odporne na Magię i Ogień.

Nazwa	HP SP	HP Normal	HP Nightmare	HP Hell	Resist	Immune	Hell
Magma Demon	25-35	50-70	151-211	203-283	Fire	Magic	-
Blood Stone	27-37	55-75	166-226	223-303	-	Magic, Fire	-
Hell Stone	30-40	60-80	181-241	243-323	-	Magic, Fire	-
Lava Lord	35-42	70-85	211-256	283-343	-	Magic, Fire	-

xiii) storm lord

Bardzo niebezpieczne przy spotkaniu większych grup. Atakują Lightningami, więc przydaje się duży Resist.

Nazwa	HP SP	HP Normal	HP Nightmare	HP Hell	Resist	Immune	Hell
Red Storm	27-55	55-110	166-331	223-443	Lightning	Magic	Immune Lightning
Storm Rider	30-60	60-120	181-361	243-483	Magic	Lightning	Immune Magic
Storm Lord	37-67	75-135	226-406	303-543	Magic	Lightning	Immune Magic
Maelstorm	45-75	90-150	271-451	363-603	Magic	Lightning	Immune Magic

xiv) balrog

Demony spotykane w Piekle. Prócz atakowania wręcz, potrafią atakować czarem Inferno, więc potrzebny Resist Magic.

Nazwa	HP SP	HP Normal	HP Nightmare	HP Hell	Resist	Immune	Hell
Slayer	60-70	120-140	361-421	483-563	Magic	Fire	-
Guardian	70-80	140-160	421-481	563-643	Magic	Fire	-
Vortex Lord	80-90	160-180	481-541	643-723	Magic	Fire	-
Balrog	90-100	180-200	541-601	723-803	Magic	Fire	Immune Lightning

xv) viper

Wężowate stwory są dość szybkie i zwinne. Najlepiej atakować je jakimiś ognistymi czarami, bądź wręcz

Nazwa	HP SP	HP Normal	HP Nightmare	HP Hell	Resist	Immune	Hell
Cave Viper	50-75	100-150	301-451	403-603	-	Magic	-
Firedrake	60-85	120-170	361-511	483-683	Fire	Magic	Immune Fire
Gold Viper	70-90	140-180	421-541	563-723	Lightning	Magic	-
Azure Drake	80-100	160-200	481-601	643-803	Fire, Light.	-	I. Light., Magic

xvi) witch

Bardzo niebezpieczne, bo atakują Blood Starami. Trzeba ich się pozbywać w pierwszej kolejności.

Nazwa	HP SP	HP Normal	HP Nightmare	HP Hell	Resist	Immune	Hell
Succubus	60-75	120-150	361-451	483-603	Magic	-	R. Fire, Immune Magic
Snow Witch	67-87	135-175	406-526	543-703	Lightning	-	Immune Magic
Hellspawn	75-100	150-200	451-601	603-803	Magic	Lightning	R. Light., Immune Magic,Fire
Soul Burner	70-112	140-225	421-676	560-903	Magic, Light.	Fire	I.Magic, Light

xvii) mage

Każdy z magów potrafi się teleportować, oraz używać czarów. Każdy rzuca czar Flash, te późniejsze potrafią także – Fireball'ami, Fireboltami, Charged Bolt, Lightning. Advocate są bardzo trudnymi przeciwnikami.

Nazwa	HP SP	HP Normal	HP Nightmare	HP Hell	Resist	Immune	Hell
Counselor	35	70	211	283	Magic, Lightning, Fire	-	Immune Fire
Magistrate	42	85	256	343	Magic, Lightning	Fire	Immune Magic
Cabalist	60	120	361	483	Magic,Fire	Lightning	Immune Magic
Advocate	72	145	436	583	Fire	Light.,Magic	Immune Fire

xviii) knight

Jeżeli nie będziesz walczyć z kilkoma naraz, to nie powinieneś mieć większych problemów. Jedynie Rustweaver jest odporny całkowicie na magię.

Nazwa	HP SP	HP Normal	HP Nightmare	HP Hell	Resist	Immune	Hell
Black Knight	75	150	451	603	Light., Magic	-	Immune Lightning
Doom Guard	82	165	496	663	Magic, Fire	-	Immune Fire
Steel Lord	90	180	541	723	Magic, Light.	Fire	Immune to Magic
Blood Knight	100	200	601	803	Fire	Magic, Light.	-

I to już niestety koniec. Oczywiście to nie wyczerpuje nawet w 10% tego, co o Diablo napisać można. Jest to jednak jakiś początek, na którym można popracować.



Wolfenstein 3D (Gameboy Advance)
Developer: Stalker Entertainment
Wydawca: BAM! Entertainment
Rodzaj gry: First Person Shooter
Rok wydania: 2002

5 maja 1992 roku zaczęła się nowa era - era dominacji PC w dziedzinie gier komputerowych. Cóż takiego się stało tego dnia? Otóż pewna amerykańska firma zajmująca się grami shareware (Apogee) właśnie tego dnia wydała na rynek grę FPS, która wstrząsnęła światem. Co prawda nie była to ani pierwsza gra tego typu, ale sugestywna grafika, świetne efekty dźwiękowe oraz wysoka grywalność wystarczyły, by Wolf3D, jak zwykło nazywać się tę grę, osiągnął bezapelacyjny sukces.
Dziś, niemal równo 10 lat po tym fakcie, BAM! postanowiło przypomnieć graczom te pionierskie czasy wydając ponownie Wolfa, tym razem w wersji na GBA.
Powiedzmy sobie szczerze, wersja kieszonkowa jest niemal identyczna w stosunku do oryginału. Stalker (developer gry) na tyle ile to było możliwe odwzorował silnik, grafikę, dźwięk i klimat oryginału.
Engine na którym pracuje gra, nie jest zbyt zaawansowany technologicznie, co do tego nie ma żadnych wątpliwości. To "3D" w tytule należy potraktować z przymrużeniem oka. Po pierwsze wszystkie przedmioty i postacie są po prostu dwuwymiarowymi obrazkami, a po drugie wszystkie ściany muszą się "łamać" pod kątem prostym. Oczywiście takie ograniczenia były wymagane dla komputerów, które były ówczesnym standardem i niezbyt wpływało na przyjemność płynącą z gry.
powinno zająć wam kilkanaście bitych godzin, a jeżeli chcecie opanować wszystko do perfekcji, macie zajęcie na jakiś miesiąc.
Zarówno oprawa graficzna (o czym za chwilę) jak i dźwiękowa stoją na przyzwoitym poziomie. Co prawda Wolf3D nie oferuje nam muzyki, ale za to całkiem przyjemne dźwięki towarzyszące grze, tj. Wybuchy, strzały, konających wrogów. Dość wiernie udało się przenieść wszystko z wersji pecetowej, za co należą się słowa uznania.
Zdecydowanie **Wolfenstein 3D** nie jest najpiękniejszym First Person Shooterem wydanym dla GBA. Oczywiście "winą" należy obarczyć developerów, którzy starali się przenieść wszystko dokładnie tak, jak prawie 10 lat temu, żadnych udziwnień, nowości. Dlatego sufit oraz podłoga nie jest oteksturowana, nie ma płynnej gry światła i cienia itd. Nieco problemów stwarza mniejsza niż pecetowa (320x200) rozdzielczość ekranu konsoli, przez co obiekty znajdujące się w większej odległości po prostu zlewają się z tłem. Trudno przecież powiedzieć czy te 3 piksele to kwiat w doniczce czy żołnierz niemiecki.
Po drugie, dość prostego w sumie silnika gry, Wolfensteinowi od czasu do czasu zdarzają się przycięcia. Na szczęście nie są zbyt duże i nie wpływają zbytnio na przyjemność z grania, ale są.





Fabuła **Wolfensteina 3D** nie odbiega od standardów gatunku. Wcielamy się w Williama "BJ" Blazkowicza, agenta Aliantów, który miał zinflirtrować Zamek Höllenhammer w poszukiwaniu planów pewnej niemieckiej operacji. Niestety został pojmany do niewoli i osadzony w Zamku Wolfenstein. Wykorzystując nieuwagę strażnika, znokautował go i rozpoczął ucieczkę z więzienia.
W sumie czeka nas 60 poziomów pełnych zrabowanych hitlerowskich skarbów, żołnierzy, psów i tym podobnych atrakcji. Będziemy musieli min, przeprowadzić zamach na Hitlera, czy uniemożliwić stworzenie genetycznych żołnierzy. Na pewno nie zabraknie nam zabawy, nawet jeżeli wziąć pod uwagę, że mamy do wyboru zaledwie 4 bronie (nóż, pistolet, pistolet maszynowy i karabin obrotowy) i kilka rodzajów przeciwników. Poziomy są całkiem nieźle rozplanowane, dość rozbudowane, a przede wszystkim nie są nudne. W sumie przejście wszystkich poziomów,
No i najważniejsze pytanie - do kogo gra jest skierowana? Na pewno nie do tych, którzy swoją przygodę z grami dopiero zaczynają. Dość prymitywny engine, mała różnorodność poziomów, stawia **Wolfensteina 3D** daleko w tyle za *Doomem* czy *Ecks vs Sever*. A brak jakichkolwiek innowacji w stosunku do oryginału wcale nie polepsza sytuacji. Nie wymagam, żeby poprawiano engine, dodając jakieś wymyślne efekty graficzne, bo to w końcu ma być stary dobry Wolfenstein 3D. Niemniej aż się prosi żeby dodać trochę poziomów czy tryb dla dwóch graczy. Zdecydowanie jest to produkt przeznaczony dla tych szczęśliwców, którzy mieli okazję grać w tę grę jeszcze za czasów AT czy wczesnych 386. Dla tych, którzy chcą sobie przypomnieć stare dobre czasy. Na szczęście ja się do tych ludzi zaliczam.

Maciej Kaczyński



International Karate 2000 (Gameboy Color)
Developer: Studio 3 Interactive
Wydawca: Studio 3 Interactive
Rodzaj gry: Bijatyka
Rok wydania: 2000

World Karate Championship (lub International Karate - w zależności od platformy) w pierwszej połowie lat 80 była najlepszą bijatyką na domowe komputery. Później, na początku lat 90, wydano jej poprawioną wersję - *International Karate* + (tym razem już na komputery 16-o bitowe). Pod koniec roku 2000 - International Karate wraca na platformę 8-io bitową. I co? Ano zaraz przeczytacie.
Gra ta jest najbardziej realistyczną bijatyką na jakąkolwiek konsolę. Nie znajdziecie tu żadnych hiper uppercutów, fireballi, sonic boomów i innych bajek. Ba... nie ma czegoś takiego jak specjale - tu każdy zawodnik jest równy (ale różni się wytrzymałością - o czym niżej) i posiada te same ciosy. I zapewniam was, to nie oznacza, że gra się kiepsko. Wręcz przeciwnie, uwierzcie mi.
Co się zmieniło przez te prawie 20 lat? No teoretycznie niewiele. Tym razem możemy sobie wybrać pochodzenie naszego zawodnika (moimi faworytami są Ivan oraz Hot Dog). Później już przed nami "tylko" kilkanaście walk z czołowymi zawodnikami świata. Przyjdzie nam zwiedzić - Egipt, Grecję, USA, Chiny, Tajwan, Japonię, Australię i inne cudne zakątki. Za każdym razem będziemy musieli walczyć z coraz to lepszym zawodnikiem. Lepszym, czyli nie tylko bardziej mobilnym, ale także bardziej wytrzymałym. No właśnie - International Karate na GBC wprowadziło tę małą nowość jakim jest wytrzymałość. W starszych wersjach udany cios równał się zdobyciu pół (lub całego w zależności od okoliczności) punktu. Tu najpierw musimy przeciwnika "zmiękczyć" kilkoma wstępnymi ciosami, a dopiero później zadać ostateczny cios. Co ciekawe w zależności od "czystości" ciosu przeciwnik uzyskuje różne obrażenia. Np. zasłaniającemu się zawodnikowi, nawet najsilniejszy cios z wyskoku zabierze 1-2 kreski, podczas gdy nieprzygotowanemu ok. 4.



Ale to nie wszystkie nowości jakie na nas czekają w IK AD 2000. Po każdej walce mamy możliwość zdobycia bonusu. Aby tego dokonać należy poodbijać kilkadziesiąt kulek, bądź wybuchających granatów. A wierzcie mi, że nie jest to zadanie proste.
Czas teraz na cogrowe narzekania. Grze mam 3 rzeczy do zarzucenia.
Po pierwsze brak obsługi dwóch graczy (to nic nowego), wprowadzenie skoków. Że co? Ano tak. Skoki są najbardziej nierealnym elementem gry (no może prócz pozbywania się bomb) i często powodują, że zamiast kopnięcia z wyskoku nasz zawodnik wykonuje po prostu salto. Chyba nie muszę mówić jak na to reagujemy?



I po trzecie brak implementacji trybu z IK+, w którym zamiast dwóch zawodników walczyłoby 3.
Czas jeszcze na krótkie podsumowanie oprawy audiowizualnej. Otóż grafika jest naprawdę niezła, i przede wszystkim czytelna. Bardzo fajnie narysowano postaci zawodników. A muzyka... jest po prostu genialna. Oryginalny motyw z IK jest przeplatany z "narodowymi" muzyczkami zawodników. Naprawdę warto tego posłuchać.
Wbrew wszystkim, uważam grę International Karate za bardzo dobry produkt. Dość spore przywiązanie do starego tytułu wraz ze świeżością wersji 2K, spowodowało, że mamy dostęp do ciekawego i relaksującego tytułu. Mam nadzieję, że niewielkie niedoróbki zostaną usunięte w kolejnej części.

Maciej Kaczyński

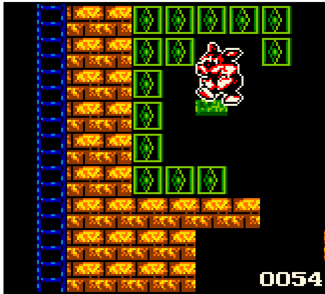


Titus the Fox (Gameboy Color)
Developer: Titus
Wydawca: Titus
Rodzaj gry: Platformowa
Rok wydania: 2000

3 cechy doskonałej gry plafromowej to:

1. przyjemna oprawa audio-wizualna
2. dobre wykonanie (bonusy, poziomy itp.)
3. logika (wiemy co i dla czego)

Niestety omawiany tu *Titus the Fox* nie posiada żadnej z tych cech. Powiedzmy sobie szczerze - Titus dał ciała wydając takiego bubla.
Ale o co chodzi? W grze wcielamy się w lisa - Titusa (czyli maskotkę firmy !!!), który musi uratować swoją dziewczynę - Foxy. No cóż, pomysł nie najgorszy, w końcu nie trzeba przynajmniej ratować świata. Jednak na tym wszystkie zalety się kończą.
Graficznie, Titus the Fox prezentuje się obleśnie. No dobra, daruję już nawet te brzydkie obramowanie wokół postaci (ale jak to wygląda ???), ale designu poziomu nie daruję. Wiem, 32 kolory, mała moc obliczeniowa... ale na Wielkich Przedwiecznych, konsola jest znana od 15 lat, tak więc programiści powinni już nauczyć się wyciskać z niej siódme poty. Porównując tę grę z innymi tytułami (szczególnie Ubi softu) gra wygląda jakby była robiona na odczep się przez miernego amatora. Wystarczy trochę więcej postaci na ekranie i już obserwujemy zwolnienie akcji. A nie daj Boże żeby dwa przedmioty/postacie znalazły się jedna na drugiej - wszystko zaczyna okropnie migać, tak że grać się odechciewa.



Muzyka podobnie, pozostawia wiele do życzenia.
Wykonanie poziomów i bonusy (czyli pkt. 2) jest denne. Najbardziej zdziwił mnie fakt, że zaczynamy od bonusowych plansz. Zawsze myślałem, że na bonus to trzeba sobie zapracować, a tu od razu dają mi coś za friko. Fajnie? Nie bardzo, plansze są dziwne i słabo przemyślane. Trudno znaleźć wyjście i tak naprawdę to nie wiadomo, w którą stronę iść.
Ale odłóżmy plansze bonusowe i przejdźmy do normalnej gry. Ta prawie się nie zmieniła w stosunku do pierwowzoru (czyli gry na komputery Atari ST/ Amiga/ PC). Nieco przemodelowano poziomy (na gorsze jak zauważyłem), ale większych zmian się nie dopatrzyłem. Oczywiście muszę tu zaznaczyć, że doszedłem jedynie do 2 levelu normalnej gry, ale uwierzcie mi, że to nie z lenistwa, ale po prostu gra jest tak słaba. Po prostu nie lubię jak nie wiem co się dzieje. Wyobraźcie sobie sytuację, że biorę kulę i rzucam nią w pijaka (na dachu bardzo wysokiego domu - bardzo logiczne). Kula po prostu przez niego przelatuje. No cóż, biorę drewnianą skrzynkę. Uff, to wreszcie podziałało. Dlaczego jednak kula nie? W czym kula jest gorsza od skrzynki? Nie wiecie? Ja też nie. Zresztą takich przykładów można podawać więcej - choćby pojawiające się znikąd platformy (i równie szybko znikające). Ja przepraszam, ale kto tu kogo w balona chce robić?



No cóż, zawsze myślałem, że w Nintendo (i Titusie) pracują jacyś ludzie odpowiedzialni za niedopuszczanie bubli na rynek. Jak widać na tym przykładzie musiałem się mylić. To ciekawe co robi to "Licenced by Nintendo" na ekranie?

Maciej Kaczyński

Dlaczego warto zbierać stare gry?

I. Dlaczego?

Dlaczego warto zbierać stare gry? No cóż, powodów jest dużo i to wy musicie zdecydować, który z nich jest najważniejszy.
Po pierwsze zbieranie gier to hobby i to dość przyzwoite. Kiedyś, dawno temu, zbierano puszki po napojach, prospekty reklamowe samochodów, obrazki z gum do żucia, monety, znaczki pocztowe. Od jakiegoś czasu zbiera się także karty telefoniczne i tysiące różnych rzeczy. Czemu więc nie można zbierać gier? Nie tylko możesz sobie pooglądać pudełka (jak w większości innych przypadkach), ale także dobrze się zabawić grając.

No właśnie, gry zazwyczaj się kupuje po to, żeby w nie grać. Gadanie że to głupia rozrywka i to dla dzieci, może wyjść tylko od kogoś, kto w żadną grę nigdy nie grał. Bo przecież jest przeciwnie, większość z nich rozwija wyobraźnię, uczą logicznego myślenia, koordynacji ruchu i odpowiedzialności za swoje czyny. A grając w stare gry, uczysz się jeszcze czegoś – uczysz się nie zwracać na oprawę audiowizualną, ale na to co w grach najważniejsze – co gra sobą reprezentuje.

Oczywiście takie aspekty jak chęć pochwalenia się swoją kolekcją przed znajomymi, czy pokazanie że dany tytuł jest czymś więcej niż tylko kolejną pozycją na liście gier, w które grałeś, też są ważne. Często, gdy ktoś prosił mnie o pożyczenie jakiejś gry, był pod dużym wrażeniem kiedy zobaczył oryginały. Nie ma nic przyjemniejszego niż usłyszeć "Wow. Masz oryginalnego Outlaws".

II. Gdzie?

No dobra, wiemy już, że chcesz zacząć zbierać stare gry. To dobrze, najtrudniejszy jest bowiem pierwszy krok, a ty masz go już za sobą. Gdzie najlepiej zacząć? Pewnie nie uwierzycie, ale polecam zacząć od znajomych. Wielu z nich ma jakieś dawno zapomniane gry, które leżą i kurzą się w szafie. Jeżeli twoi znajomi wiedzą, że zbierasz gry (bądź zamierzasz takie gry zbierać) jest duże prawdopodobieństwo, że uda ci się coś od nich pozyskać. Często nawet za darmo, bądź za bezcen. Ja np. tak wszedłem w posiadanie Rippera i Lands of Lore 2.
Drugim dość ważnym miejscem, w którym należy szukać starych gier są wszelkiego rodzaju giełdy komputerowe. Owszem, na giełdach handluje się nie tylko piratami, ale i oryginałami. Za 20-30 złotych można zdobyć coś naprawdę fajnego. A jeżeli będziesz często odwiedzał jakieś stoisko, możesz liczyć na upusty, czy informacje, że pojawiło się coś ciekawego.
Wyszukiwanie staroci w sklepach jest już wyższą szkołą jazdy. Po pierwsze, trzeba znaleźć taki sklep, który ma coś ciekawego w ofercie. Czasami w Empikach wypłynie jakaś dawno zapomniana gra, która 5 lat przeleżała w magazynie, ale to naprawdę rzadkość. Trzeba więc mozolnie chodzić od sklepu do sklepu i oglądać. Np. w Łodzi warto zajrzeć do Centralu, gdzie jest całkiem nieźle zaopatrzone w klasyczne gry stoisko. W Warszawie, warto zajrzeć do Ultimy czy księgarni PLJ (na Wilczej). W przypadku sklepów jednak trzeba być przygotowanym na nieco większe kwoty. Tu raczej nie da się potargować ze sprzedawcą i generalnie poniżej 50 złotych, ciężko jest coś znaleźć.
Zawsze można również zajrzeć do sklepów internetowych oraz serwisów aukcyjnych. Tych akurat w Polsce za dużo nie ma, ale poza naszymi granicami jest już w czym wybierać. Szukając gier poza Polską, oczywiście trzeba zajrzeć na Ebay. Jednak takie zakupy wiążą się z pewnym i problemami i niebezpieczeństwami. Po pierwsze, trzeba posiadać kartę kredytową, którą zaakceptują nam na zachodzie. Z tym ostatnio jest coraz lepiej, bo zazwyczaj karta mBanku wystarczy. Po drugie, trzeba się upewnić, że oprogramowanie w ogóle do Polski dotrze. Niestety, z tym są jeszcze spore kłopoty i mało kto chce wysyłać do naszego dalekiego kraju. No i po trzecie, trzeba być przygotowanym na spore wydatki. Co z tego, że gra którą kupimy kosztuje $5, skoro za wysyłkę zapłacimy 30? Tu idealnym rozwiązaniem jest skorzystanie z rodziny przebywającej za granicą, no ale nie wszyscy mają taką możliwość.
W Polsce jest oczywiście "łatwiej". Sklepów mamy zaledwie kilka, a te w których można kupić starsze gry, można policzyć na jednej ręce pijanego drwala. A z serwisów aukcyjnych liczy się w zasadzie tylko Allegro. Warto również odwiedzić strony polskich firm software'owych, jak Marksoft czy LK Avalon. Jeszcze nie dawno można było zamówić u nich ostatki gier na małe Atari czy Amigę.

III. Jak?

W tym rozdziale dowiemy się jak i co warto kupować na przykładzie Allegro.
Ze smutkiem muszę stwierdzić, że większość osób tam sprzedających to skończeni idioci. Nie można inaczej nazwać kogoś, kto prócz ceny wywoławczej i tytułu gry (zresztą często z błędem napisanego) potrafi o grze napisać jedynie "Super zarombiasta. Polecam!!!!!". I bądź tu człowieku mądry, co on właściwie sprzedaje. Dlatego najważniejszym elementem Allegro, z którego należy korzystać jest "Zadaj pytanie sprzedającemu". Pamiętaj – nie ma głupich pytań. Należy zapytać się o wszystko, co tylko jest możliwe. Dzięki temu będziesz mieć większe rozeznanie w tym, co ew. zamierzasz nabyć. Zanim zabierzesz się za rozważenie zakupu gry musisz znać odpowiedzi na następujące pytania:

1) jaki jest tytuł gry – wiem, brzmi to paradoksalnie, ale sam już padłem ofiarą pomyłki. Kiedy zamiast Outlaws, kupiłem Outwars. W tytule aukcji było napisane Outwars – gra fpp na Dzikim Zachodzie. Oczywiście, założyłem że nastąpiła pomyłka przy wpisywaniu tytułu. Niestety moje zdziwienie nie miało granic, kiedy paczka dotarła. No i w zasadzie wina leżała po obu stronach. Często też druga część Phantasmagorii sprzedawana jest jako pierwsza, z tego prostego powodu, że Sierra oficjalnie nie dała numerka "2" przy tytule. Dlatego bądźcie czujni
2) czy gra jest oryginalna. Niestety nadal dużo ludziom uważa się, że oryginały kupują tylko

idioci, którzy nie mają na co wydawać pieniędzy. Z takimi ludźmi należy walczyć, bo nie ma nic gorszego niż debil zarabiający na czymś, co nie należy do niego.

3) jaka jest wersja językowa. Również często o tym zapomina się napisać. Niektórzy (tak jak ja) nie przepadają za polskimi wersjami gier. Często gry sprowadzane są z Holandii, Niemiec, czy Francji. Takie gry przeważnie są w języku narodowym, choć zdarzają się wyjątki. Tu niestety ponownie muszę sięgnąć do moich zakupów na Allegro. Kupowałem kiedyś Rebel Assault, w którym napisane było że gra jest sprowadzana z Niemiec, ale głosy są po angielsku. No właśnie, głosy były, ale już napisy, interfejs (wyobraźcie sobie próbę konfiguracji karty dźwiękowej i proces samej instalacji) były w języku Goethego.

4) czy gra jest kompletna – czy to wersja z jakiejś gazety, czy z serii budżetowej, czy najnormalniejsza w świecie pudełkowa wersja. O tym też często ludzie zapominają wspomnieć, a dla niektórych jest to sprawa bardzo ważna. Do tego warto się upewnić, czy dostaniemy instrukcję czy inne gadżety, niekiedy dołączane wrzucane do pudełka.

5) w jakim stanie znajduje się gra. Opis "raz instalowana" jest zazwyczaj pisany na wyrost. Lepiej dowiedzieć się czy są jakieś rysy, czy pudełko nie jest podniszczone, a instrukcja zaplamiona herbatą itp.

O takich rzeczach, żeby najlepiej kupować od osób, które mają jakieś pozytywne komentarze wspominać chyba nie muszę, bo to oczywiste. W miarę możliwości lepiej kupować od kogoś, z własnego miasta, bądź okolic, żeby była możliwość spotkania osobistego. Wtedy lepiej można ocenić wiarygodność sprzedającego.

I teraz najważniejsze. Jaką cenę warto zapłacić za grę?
Tu niestety reguły nie ma – gra jest tyle warta ile kupujący jest gotów zapłacić. Wszystko zależy od wielu czynników. Po pierwsze – kopie pirackie odrzucamy od razu. Nie są warte złamanego grosza. Nawet największy unikat. Po drugie, trzeba mieć generalne rozeznanie na temat dostępności danego tytułu. Wiadomo, że ceny generalnie są kształtowane przez podaż i popyt. Jeżeli gra jest łatwo dostępna, a zapotrzebowanie na nie jest niewielkie, to sprzedający nie będzie mógł żądać wygórowanej ceny. Natomiast gry takie jak The Dig, Outlaws, Pandora Directive, Daggerfall czy inne dość rzadkie okazy, osiągają naprawdę wysokie ceny.

Po trzecie, gry z gazet czy z serii budżetowych są tanie. To też reguła, od której raczej wyjątków nie ma. Jedynie wersje w normalnych, dużych pudełkach czy wręcz wersje kolekcjonerskie, mogą osiągnąć wysokie ceny.

Po czwarte, gry firm takich jak Microsoft czy Lucas Arts są drogie, to kolejna reguła. Większość sprzedających powołuje się tutaj na obecne ceny gier tych firm. Niestety do Polski nie dotarła ogólnoświatowa tendencja, gdzie dość szybko gra traci na wartości. U nas gra czy ma rok, czy miesiąc kosztuje tyle samo.

Po piąte, nie warto płacić wiele za gry bez kompletnej instrukcji czy pudełka. Zapłacenie więcej niż 30 złotych za jakikolwiek tytuł uważam za głupotę. To są spore pieniądze, jak na tak wybrakowany towar.
Jeżeli dodasz i odejmiesz wszystkie za i przeciw, okaże się, czy warto marnować czas i pieniądze na licytowanie gry.

IV. Epilog

Zdaję sobie sprawę, że zaledwie liznąłem temat. Niestety jest on dość rozbudowany, i starczyłby nie na jeden artykulik, ale na całą książkę.
Mam jednak nadzieję, że zasygnalizowałem parę problemów i rozbudziłem chociaż w jednej osobie to ciekawe hobby.
Oby wasza kolekcja w niedługim czasie przypominała, tę z okładki.

Maciej Kaczyński

Dlaczego... by Dracon__

Jednym z głównych powodów dla których zbieram klasyczne gry jest głęboki sentyment. Jeszcze kilka lat temu nie dostrzegałem wartości jakie płyną z posiadania oryginalnej wersji gry (były dla mnie także za drogie), pewnie gdybym kupił jakiś oryginał wyśmiałbym siebie przed lustrem. Dopiero jakiś czas później zauważyłem iż gra mi się przyjemniej gdy obok monitora widzę oryginalne pudełko od katowanego właśnie tytułu.
Dokładnie nie pamiętam jaki tytuł zapoczątkował moją na razie (jeszcze) skromną kolekcje, ale faktem jest że mnie zaraził i do teraz w miarę możliwości uzupełniam ją o kolejne pozycje.
Najchętniej gromadzę gry przygodowe, aczkolwiek nie jest to regułą, gdyż zdąża się iż odkupie od kogoś grę wiedząc iż u niego się zmarnuje. Oczywiście musi to być gra z przeszłością ;).

Kilka gier odkupiłem od znajomych, kilka wyszperałem na giełdzie choć ostatnio przynajmniej w Katowicach jest z tym problem, jeśli już trafi się na coś interesującego to albo brak pudełka i instrukcji lub stan ogólny odbiega od zadowalającego minimum.
Czasami robiłem sobie wycieczki po sklepach komputerowych gdzie czasem coś się na wystawie zawieruszyło, w niektórych sklepach miałem już upatrzone pozycje do zakupienia, więc zbierałem pieniądze na zakup i jeśli byłem pierwszy to cieszyłem się kolejnym egzemplarzem. Jednak tutaj trzeba uważać i się spieszyć, kilka razy trafiło mi się, że zwlekałem z zakupem do czasu aż sklep zlikwidowali.
Ze znajomymi także mogą być ciekawe perypetie, wielu z nich wie, że zbieram stare tytuliki lecz nie bierze pod uwagę iż chodzi mi o pierwotnie wydane wersje a nie wszędobylskie pudełka z napisem "remake" także nie należy się cieszyć póki nie będziemy mieli we własnych rękach poszukiwanej gry.
Jeśli chodzi o kupowanie na aukcjach internetowych to najlepszym do tego miejscem (polskim) jest allegro. Polecam przeglądanie jego zasobów przynajmniej raz tygodniowo, gdyż często coś ciekawego można nabyć. Zauważyłem iż najwięcej ciekawych ofert pojawia się w okolicach świąt i sylwestra.
Zachęcam także do sprawdzania aukcji podpisanych np. "Komplet 4 gier" itp. Często zdarza się iż sprzedający niema pojęcia czego się pozbywa i sprzedaje hurtowo za śmieszne pieniądze.

Niedawno trafiłem na sprzedawcę, który na moją osobistą prośbę wstrzymał się ze sprzedażą całkiem sporego pakietu gier do czasu aż uzbieram potrzebne fundusze. Właśnie on sam niechętnie się rozstając z kolekcją powiedział mi, że cieszy się iż kolekcja trafia w ręce pasjonata a nie osoby, która zagra i zniszczy a i takie niestety znam w nadmiernych ilościach.

Fajną sprawą jest poznanie osoby, która tak jak i wy gromadzi starsze gry. Dzięki temu można informować się między sobą co i gdzie się widziało, ja chyba od roku wymieniam się z Maćkiem linkami z allegro i to właśnie dzięki jego informacji udało mi się nabyć np. Frontiera na którego polowałem od dłuższego czasu. Chyba to jeden z ciekawszych sposobów kupowania na allegro bo często się zdarza, że coś przeoczyliśmy lub z braku czasu nie mamy jak dokładniej przejrzeć aukcyjnych zasobów.
Jeśli chodzi o ceny to jest dokładnie jak powiedział Maciek, często płacimy za grę tyle ile jest ona dla nas samych warta więc rozrzut cen jest przeróżny. Osobiście jeśli gra nie jest kompletna to wyznaczam sobie określona cenę za produkt której raczej nie przekraczam, po prostu cały komplet jest tym czego szukam w szczególności.

Zdaje sobie sprawę iż co poniektóre osoby czytające ten artykuł popatrzą na mnie jak na wariata, ale zbieranie gier niczym nie różni się od innych hobby. Staram się dla własnej satysfakcji skompletować serie poszczególnych gier oraz sprawić aby nie odeszły w zapomnienie gnijąc u kogoś w czeluściach piwnicy. Dochodzi do tego miły widok na półce oraz zdziwione miny znajomych widząc pierwszy raz kompletne pudełka gier, w które sami grali kilka lat temu.

Łukasz "Dracon__" Woźniczka

Wywiad z samym sobą ;)

Q: Skąd pomysł na pismo?
A: Zawsze byłem ambitny. A ponieważ żadne pismo nie chciało mnie zatrudnić, to trzeba było sobie założyć własne. A że pieniędzy na "papierową" wersję nie mam, to pozostało pismo internetowe.

Q: A nazwa? Poke. Jesteś miłośnikiem Pokemonów?
A: <śmiech> To chyba oczywiste. Każdy, kto miał do czynienia z komputerami 8bit, powinien wiedzieć co to były POKE. I nie, nie jestem miłośnikiem Pokemonów, choć przeszedłem jedną z gier.

Q: POKE to kto?
A: Pierwszy numer został stworzony przeze mnie, Adepta Zapa oraz Dracon__'a. Ale jesteśmy otwarci na propozycje o współpracy.

Q: Czemu nie zdecydowałeś się na standardowy e-zin?
A: Bo zawsze lubiłem być niepowtarzalny. A tak poważnie, to POKE powstało z myślą o czytaniu z kartki po wydrukowaniu, a nie z ekranu komputera. Dlatego standardowa formuła HTML, tu się nie sprawdza.

Q: Rozumiem, a po co dwie różne wersje PDFa?
A: Bo niestety nie każdy ma stałe łącze. Dla modemowców (przynajmniej tych oszczędnych) przeznaczona jest lżejsza wersja. Fakt, obrazki wtedy są nieco niewyraźne, ale ile kilobajtów się zaoszczędza.

Q: Czego po POKE możemy się spodziewać?
A: POKE ma układ typowy dla większości pism. Zapowiedzi i beta testów z oczywistych względów nie mamy, ale pozostałe działy owszem. Zaraz za spisem treści mamy *Recenzje*. Zamierzamy opisywać gry (na dowolne platformy), które ukazały się przed 1999 rokiem, czyli mają przynajmniej 5 lat. Myślę, że to całkiem dobra data graniczna. Po recenzjach, mamy dział z poradnikami – solucje, mapy, jak i ciekawostki pomagające rozeznać się w grach. Będą dotyczyły głównie gier, które są obecne w numerze, choć oczywiście nie tylko. Po poradnikach przychodzi czas na *Zagraj to jeszcze raz Sam* – czyli dział z remake'ami i grami fanowskimi. To jedyny dział, gdzie mogą pojawić się nowsze gry niż z 1999 roku. Zresztą w tym numerze widać przykłady. No i na końcu jest dział *Od Redakcji*, gdzie znajdą się teksty okołogrowe, oraz różnego rodzaju przeglądy (np. opracowujemy porównanie programów szachowych).

Q: Rozumiem, że POKE jest i pozostanie darmowe?
A: Jasne, przynajmniej dopóki ktoś nas nie wykupi. Ale z chęcią przyjmiemy datki, najlepiej w postaci piwa i oryginalnych starych gier. Darczyńcy mogą liczyć na pamięć i pochwałę na łamach pisma ;)

Q: Kiedy możemy spodziewać się kolejnego numeru? Jak często POKE się będzie ukazywać?
A: Mamy nadzieję, że najbliższy numer pojawi się już za miesiąc.

Q: A ile trwały prace nad pierwszym numerem?
A: Mniej więcej 3 miesiące. Z czego większość spędziliśmy nad ustalaniem szczegółów technicznych, nie na zbieraniu materiałów.

Q: Wasze cele na ten rok?
A: Zdobyć władzę nad światem (sorry Jim). A tak poważnie, to dobrze będzie, jeżeli w grudniu będziemy pracować nad styczniowym numerem, no i będziemy czytani. Dlatego też prosimy, o wypełnienie ankiety na stronie www.poke.tk i przesyłanie sugestii.

Q: Chciałbym wam pomóc, w jaki sposób mogę to zrobić?
A: To zależy od tego w czym nam chcesz pomóc. Bez wątpienia doskonałym pomysłem byłoby skontaktowanie się z nami, pisząc na adres kontakt@poke.tk i wyłuszczenie sprawy. Nie ukrywam, że najbardziej zależy nam na osobach, które aktywnie współtworzyłyby pismo.

Q: Dzięki za rozmowę. Wiem, że jesteś bardzo zajęty.
A: Nie ma sprawy, dla ciebie zawsze.

Pytał i odpowiadał Maciej Kaczyński